



## **FACULTAD DE HUMANIDADES**

Escuela Académico Profesional de Psicología

Tesis

# **Empleo de las aplicaciones de interacción social y las habilidades sociales en alumnos de la Universidad Continental - 2020**

Selene Maricruz Blanco Chuco

Para optar el Título Profesional de  
Licenciada en Psicología

Huancayo, 2021

Repositorio Institucional Continental  
Tesis digital



Esta obra está bajo una Licencia "Creative Commons Atribución 4.0 Internacional" .

**ASESOR**

Mg. Jorge A. Salcedo Chuquimantari

## AGRADECIMIENTOS

Antes de todo, es necesario dar gracias a Dios por darme salud, y fortaleza en los momentos difíciles.

A mi abuela Olinda Grijalva León, por alentarme a lograr mis metas, por el cariño y tiempo que me brinda a cada momento de mi vida.

A mis padres John y Ana, que siempre cuento con su comprensión y amor, y ser mi soporte en cada momento complicado de mi vida.

A Valeria, Maricela y Shirley, por sus palabras alentadoras y cariño incondicional en cada etapa de mi vida.

Al Mg. Jorge Salcedo, por brindarme sus conocimientos y tiempo brindado en el asesoramiento de la culminación de la presente tesis.

## **DEDICATORIA**

En memoria a mi abuelo Felipe Chuco Orosco, quien siempre estuvo presente apoyándome en cada etapa de mi vida, alentándome para cumplir mis metas, por las enseñanzas y el amor que me brindó.

## ÍNDICE

AGRADECIMIENTOS .....	iii
DEDICATORIA .....	iv
ÍNDICE DE TABLAS .....	ix
ÍNDICE DE FIGURAS.....	x
RESUMEN.....	xi
ABSTRACT.....	xii
INTRODUCCIÓN .....	xiii
CAPÍTULO I .....	15
PLANTEAMIENTO DEL ESTUDIO.....	15
1.1. Planteamiento del problema .....	15
1.2. Formulación del problema.....	17
1.2.1. Problema general .....	17
1.2.2. Problemas específicos.....	17
1.3. Objetivos.....	18
1.3.1. Objetivo general.....	18
1.3.2. Objetivos específicos .....	18
1.4. Justificación .....	18
1.4.1. Justificación teórica .....	18
1.4.2. Justificación práctica .....	19
1.4.3. Justificación metodológica .....	19
1.5. Hipótesis y descripción de variables.....	19
1.5.1. Hipótesis general .....	19
1.5.2. Hipótesis específicas.....	19
1.5.3. Variables .....	20
1.5.3.1. Definición conceptual .....	20

1.5.3.2. Definición operacional.....	20
1.5.4. Operacionalización de variables .....	21
2.1. Antecedentes.....	23
2.1.1. Antecedentes internacionales.....	23
2.1.2. Antecedentes nacionales .....	24
2.2. Bases teóricas.....	27
2.2.1. Empleo de las redes sociales.....	27
2.2.2. Redes sociales .....	29
2.2.2.1. Redes sociales más usadas en el 2019 por Martin (2020) .....	30
2.2.3. Adicción.....	32
2.2.3.1. Niveles de adicción propuestas por Brizuela et al. (2009) .....	32
2.2.3.2. Factores de riesgo relacionados a la adicción con el empleo de aplicaciones de interacción social por Echeburúa (2012) .....	33
2.2.3.3. Adicción a las aplicaciones de interacción social .....	34
2.2.3.3.1. Dimensiones de la adicción a las redes sociales (Test de Ars) .....	35
2.2.4. Habilidades sociales.....	35
2.2.4.1. Dimensiones de las habilidades sociales: el MINSA (2005) .....	36
2.2.5. Habilidades sociales y redes sociales .....	39
2.3. Definición de términos básicos.....	41
2.3.1. Redes sociales .....	41
2.3.2. Habilidades sociales.....	41
2.3.3. Relaciones interpersonales.....	41
2.3.4. Adicción.....	41
2.3.5. Adicción a las redes sociales .....	42

2.3.6. Obsesión .....	42
3.1. Método de investigación.....	43
3.2. Tipo de investigación.....	43
3.3. Nivel de investigación .....	43
3.4. Diseño de investigación.....	44
3.5. Población y muestra.....	44
3.5.1. Población .....	44
3.5.2. Muestra .....	44
3.5.3. Criterio de inclusión y exclusión .....	45
3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos .....	45
3.6.1. Instrumento: Cuestionario adicción a las redes sociales: Ecurra y Salas (2014) .....	46
3.6.1.1. Ficha técnica .....	47
3.6.2. Instrumento: Habilidades sociales .....	48
3.6.2.1. Ficha técnica .....	49
3.7. Técnicas de procesamiento y análisis de datos.....	50
3.8. Aspectos éticos de la investigación .....	50
CAPÍTULO IV.....	51
RESULTADOS Y DISCUSIÓN .....	51
4.1. Resultados del tratamiento y análisis de la información .....	51
4.2. Prueba de normalidad de las variables empleo de las aplicaciones de interacción social y habilidades sociales .....	66
4.3. Prueba de hipótesis .....	68
4.3.1. Hipótesis general .....	68
4.3.2. Hipótesis Específicos.....	70
4.4. Discusión de resultados .....	74



CONCLUSIONES .....	79
RECOMENDACIONES.....	80
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	81
ANEXOS .....	87
ANEXO 01: MATRIZ CONSISTENCIA .....	87
ANEXO 2: OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES .....	88
ANEXO 03: CUESTIONARIO SOBRE USO DE REDES SOCIALES .....	90
ANEXO 04: EVALUACIÓN DE HABILIDADES SOCIALES .....	93
ANEXO 05: CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA ADULTOS (CON CAPACIDAD DE DECISIÓN).....	95
ANEXO 06: ACTA DE APROBACIÓN DEL COMITÉ DE ÉTICA EN INVESTIGACIÓN	97
ANEXO 07: CONSTANCIA DE AUTORIZACIÓN .....	98

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Operacionalización de la variable: Empleo a las aplicaciones de interacción social .....	21
Tabla 2 Operacionalización de la variable: habilidades sociales.....	22
Tabla 3 Relación entre el empleo a las aplicaciones de interacción social y las habilidades sociales .....	51
Tabla 4 Relación entre obsesión por las aplicaciones de interacción social y las habilidades sociales .....	55
Tabla 5 Relación entre falta de control personal por el empleo de las aplicaciones de interacción social y las habilidades sociales .....	59
Tabla 6 Relación entre uso excesivo de las aplicaciones de interacción social y las habilidades sociales .....	63
Tabla 7 Resultados prueba de normalidad de las variables .....	67
Tabla 8 Estadígrafo de prueba Rho de Spearman de la hipótesis general .....	68
Tabla 9 Estadígrafo de prueba Rho de Spearman de la hipótesis específica 1 .....	70
Tabla 10 Estadígrafo de prueba Rho de Spearman de la hipótesis específica 2 .....	71
Tabla 11 Estadígrafo de prueba Rho de Spearman de la hipótesis específica 3 .....	73

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Porcentajes del empleo de nivel bajo de las aplicaciones de interacción social en correlación con las habilidades sociales .....	52
Figura 2. Porcentajes del empleo de nivel medio de las aplicaciones de interacción social en correlación con las habilidades sociales .....	53
Figura 3. Porcentajes del empleo de nivel alto de las aplicaciones de interacción social en correlación con las habilidades sociales .....	54
Figura 4. Porcentajes del empleo de nivel bajo de las aplicaciones de interacción social en correlación con las habilidades sociales .....	56
Figura 5. Porcentajes del empleo de nivel medio de las aplicaciones de interacción social en correlación con las habilidades sociales .....	57
Figura 6. Porcentajes del empleo de nivel alto de las aplicaciones de interacción social en correlación con las habilidades sociales .....	58
Figura 7. Porcentajes del empleo de nivel bajo de las aplicaciones de interacción social en correlación con las habilidades sociales .....	60
Figura 8. Porcentajes del empleo de nivel medio de las aplicaciones de interacción social en correlación con las habilidades sociales .....	61
Figura 9. Porcentajes del empleo de nivel alto de las aplicaciones de interacción social en correlación con las habilidades sociales .....	62
Figura 10. Porcentajes del empleo de nivel bajo de las aplicaciones de interacción social en correlación con las habilidades sociales .....	64
Figura 11. Porcentajes del empleo de nivel medio de las aplicaciones de interacción social en correlación con las habilidades sociales .....	65
Figura 12. Porcentajes del empleo de nivel alto de las aplicaciones de interacción social en correlación con las habilidades sociales .....	66

## RESUMEN

La investigación tiene como objetivo general determinar la relación entre el empleo de las aplicaciones de interacción social y las habilidades sociales en alumnos de la Universidad Continental-2020. El método es el científico y el tipo de investigación es aplicada, asimismo el nivel es de correlación de fenómenos, además el tipo de diseño es no experimental y el diseño general es el transaccional correlacional. La población fue de 1175 alumnos de la escuela profesional de Psicología de la Universidad Continental, con un muestreo no probabilístico de 290 alumnos. Los instrumentos utilizados para la recolección de datos fueron los siguientes: la prueba de adicción a redes sociales de (Escurra y Salas) y también se utilizó la evaluación de habilidades sociales (el MINSA). Para el procesamiento de datos con la aplicación de la prueba de correlación Rho de Spearman, por lo cual se acepta la hipótesis general que sí existe relación inversa entre el empleo de las aplicaciones de interacción y las habilidades sociales en alumnos de la Universidad Continental-2020; también se demuestran que existe una correlación inversa y estadísticamente significativa con las dos primeras dimensiones del empleo de las aplicaciones de interacción social: obsesión y entre la falta de control personal por el empleo de las aplicaciones de interacción social con las habilidades sociales; a diferencia de la dimensión uso excesivo de las aplicaciones de interacción social no existe una relación con las habilidades sociales, aprobando la hipótesis nula y se rechaza la hipótesis alterna. Finalmente, el empleo de las aplicaciones de interacción social se ha incrementado en la actualidad, por la coyuntura actual hemos presenciado el surgimiento de nuevos aplicativos de comunicación entre la población mundial.

**Palabras claves:** empleo, aplicaciones de interacción social, habilidades sociales, obsesión, falta de control personal, uso excesivo.

## ABSTRACT

The general objective of the research is to determine the relationship between employment to social interaction applications and social skills in students of the Continental University - 2020. The method is scientific, the type of research is applied, the level is correlation of phenomena, the type of design is non-experimental, and the general design is the transactional correlational one. The population was 1,175 students from the Professional School of Psychology of the Continental University, with a non-probabilistic sample of 290 students. The instruments used for data collection were the social media addiction test (Escriba and Salas) and the social skills assessment (el MINSA) was also used. For data processing with the application of Spearman's Rho correlation test, for which the general hypothesis is accepted that if there is an inverse relationship between the use of interaction applications and social skills in students of the Continental University - 2020 ; It is also shown that there is an inverse and statistically significant correlation with the first two dimensions of the use of social interaction applications: obsession and between the lack of personal control for the use of social interaction applications with social skills; Unlike the excessive use dimension of social interaction applications, there is no relationship with social skills, approving the null hypothesis and rejecting the alternative hypothesis. Finally, the use of social interaction applications has increased at present; due to the current situation, we have witnessed the emergence of new communication applications among the world population.

**Keywords:** use of social interaction applications, social skills, obsession, lack of personal control, excessive use.

## INTRODUCCIÓN

La presente investigación se refiere al empleo de las aplicaciones de interacción social y las habilidades sociales en universitarios de la Universidad Continental-2020 en la ciudad de Huancayo; se puede brindar información real de la situación actual de los alumnos que se ven inmersos en el mundo de la tecnología, la cual año a año va mejorando tanto en modelos de celulares como aplicaciones con las que cuenta los equipos móviles.

En los diferentes países del mundo se vienen fabricando nuevas y mejoradas marcas de equipos, las cuales permiten una entrada directa a las aplicaciones de interacción social que se da en la mayoría de las personas de diferentes edades, que tienen acceso desde un perfil social, por donde se comparten fotos, videos, etc.

Desde un punto analítico nos permite conocer un poco de la persona que comparte información personal, en este punto de vista puede ser positivo o negativo; la mayoría de las personas buscan generar una aceptación mediante las aplicaciones de interacción social, pero también se nutren de la información que se brinda en la navegación de las aplicaciones de interacción social; pero el empleo que se da puede verse influenciado en las habilidades sociales; donde interactuar con las personas se da mediante un equipo o una computadora.

Por ello, en la investigación está comprendida cuatro capítulos: planteamiento del estudio, marco teórico, metodología, resultados y discusión; en el capítulo I comprende el planteamiento del estudio, en el cual se desarrolla la caracterización y formulación del problema de investigación, objetivos, justificación e hipótesis y descripción de variables.

En el capítulo II se da a conocer el marco teórico, donde se presenta los antecedentes de la investigación, la teoría científica que da fundamento a la presente investigación, las bases teóricas sobre las aplicaciones de interacción y las habilidades sociales, la definición de términos básicos.

En el capítulo III se realiza la mención a la metodología de investigación, se especifica método de la investigación, el tipo, nivel y diseño de investigación; la población y muestra, las técnicas e instrumentos de recolección de datos, las técnicas de procesamiento de recolección de datos y análisis de datos, y los aspectos éticos de la investigación.

Finalmente, el capítulo IV se presenta los resultados y discusión de la investigación, así como los cuadros de la correlación entre las variables, las pruebas de hipótesis y la discusión de los resultados obtenidos.

Por último, se muestran las conclusiones y recomendaciones, que son a partir de los resultados de la investigación que siguen con la línea del trabajo realizado, luego se presentan los anexos de la investigación, los cuales son los siguientes: matriz de consistencia, operacionalización de variables, cuestionario sobre uso de redes sociales, evaluación de habilidades sociales, consentimiento informado para adultos (con capacidad de decisión), acta de aprobación del comité de ética en investigación y la constancia de autorización.

## CAPÍTULO I

### PLANTEAMIENTO DEL ESTUDIO

#### 1.1. Planteamiento del problema

Hoy en día, al hablar de medios de comunicación, nos referimos a un tema muy amplio, debido al constante cambio o mejora que tienen dichos medios. Las marcas de los equipos móviles hacen que sea atractivo el empleo de distintos tipos de aplicaciones que a su vez contienen diseños llamativos para los usuarios. Cabe mencionar que los fabricantes de equipos móviles buscan superar al modelo anterior con un diseño más llamativo, así como también de la inclusión de aplicativos, el empleo de un teléfono móvil va dirigido desde los más pequeños de casa hasta, en algunos casos, a adultos mayores.

Así mismo, existen equipos al alcance de distintas economías de la población, a causa del empleo de las nuevas tecnologías podemos percibir que le dedicamos más de un par de horas diarias a estar conectados en ciertas aplicaciones como los siguientes: Whastapp, Messenger, Instagram, Line y otras aplicaciones de chat con las que cuenta un equipo móvil.

Un adolescente promedio dedica más tiempo al celular o a la laptop que ha pasar el tiempo en familia, como resultado el adolescente está pendiente de las aplicaciones de interacción social. En consecuencia, vuelven a estar en comunicación por el chat del celular, y dejan de lado sus actividades y obligaciones académicas, laborales y de casa. La problemática ha aumentado a un nivel universal, como lo menciona en el estudio de España, Naval (2003, citado por Rojas, 2013) que resolvió que el 73,9 % de los adolescentes que residen en Barcelona y comprenden las edades de 15 a 19 años, que disponían constantemente del internet y se hallaban en la red a lo largo de 5 días de la semana, de 7 horas y media al día, donde el 85 % destinaba las horas de interacción en la mensajería instantánea.

De igual manera, cuando hablamos de universitarios es la misma rutina, el tiempo que emplean es mayor, como en diversas actividades académicas se realizan de manera virtual, así como las reuniones. En consecuencia, se pierde la noción del tiempo por el empleo de las tecnologías actuales.



Con respecto a la moda que imponen los personajes famosos del ámbito artístico, estos exigen que se adopten ciertos patrones llamados “tendencias”, por lo cual los jóvenes realizan los cambios de *look*, tatuajes, etc. Hacen que se muestren muy diferentes a como realmente son, por el simple hecho de querer dar una buena impresión a las demás personas, y lograr así la aceptación del grupo social, por lo que demuestran así la poca originalidad de cada individuo.

A nivel mundial, en América Latina aumentó el empleo de la tecnología de información y comunicación, se halló que el 67 % de los latinoamericanos se conectan a las aplicaciones de interacción social de manera continua, de igual forma, los países más poblados de América Latina cuentan con un acceso elevado del empleo de las aplicaciones de interacción social: Ecuador (81 %), Argentina (78,6 %), Chile (77 %), Brasil (65,9 %), México (65,3 %), Venezuela (60 %), Colombia (58,1 %), Perú (56 %), Cuba (38,8 %) y Guatemala (34,5 %); que son los países con mayor crecimiento del empleo de las aplicaciones de interacción social (Moreno, 2008, citado por Cuyun, 2013).

Se estima que las aplicaciones de interacción social han marcado un nuevo modo de relacionarse, coexistir y compartir, así mismo se menciona que los jóvenes se localizan en la indagación y aseveración de su identidad; lo que conlleva a volverlo más inseguros y frágiles (Dans, 2010).

Dicho de otra manera:

En el momento desde que nosotros hacemos empleo de estas aplicaciones, la interacción personal es menor, todo esto, es favorable, así como desfavorable, por el mismo hecho que se genera una perspectiva errónea de tener amistades o de tener conocimientos acerca de la otra persona (Peña, 2019).

También, se puede mencionar que, en los momentos del receso de las clases que brindan los docentes, la mayor parte de los alumnos hacen empleo continuo de sus celulares, lo que resalta es el empleo de las aplicaciones de interacción social, especialmente al Whatsapp y Messenger, que son las más utilizadas. Por lo cual muchas de las personas son incapaces de procesar la información que se produce a su alrededor, debido a que no se produce el contacto físico, sino por el contrario todo se da mediante el empleo de las tecnologías, donde a través de unos emoticones,

*stickers*, etc.; interactúan socialmente, es decir, no perciben realmente cómo se siente o piensa la persona que está al otro lado de la pantalla.

El pasar mucho tiempo en las aplicaciones de interacción social hace que la persona que la utiliza pierda contacto con el entorno social, lo que genera dependencia que se puede evidenciar en las horas que se asignan para el empleo de las aplicaciones de interacción social; las personas suelen preferir un mensaje de Facebook que decirlas personalmente, y pierden así la interacción social, además de no saber prestar atención al contexto que nos rodea.

Asimismo, las aplicaciones de interacción social son instrumentos muy útiles para la comunicación pública y privada, donde cumplen la función de saciar las necesidades personales, pero conforman una parte del grupo social, donde se relacionan con intereses e información. Las aplicaciones de interacción social son el recurso más universal, que emplean los jóvenes para así interactuar, por ser eficaz y veloz (Hutt, 2012, citado por García et al., 2014).

Sin embargo, las aplicaciones de interacción social pueden llegar a ser riesgos psicosociales en los jóvenes y en la sociedad, donde se puede producir adicciones a las aplicaciones de interacción social, por la rapidez a la entrada a las relaciones sociales (Liberato & Polín, 2016).

Después de la problemática que se ha expuesto, es imprescindible indagar la relación entre el empleo a las aplicaciones de interacción social y las habilidades sociales en alumnos de la Universidad Continental.

## **1.2. Formulación del problema**

### **1.2.1. Problema general**

¿Cuál es la relación entre el empleo de las aplicaciones de interacción social y las habilidades sociales en alumnos de la Universidad Continental-2020?

### **1.2.2. Problemas específicos**

- ¿Cuál es la relación entre la obsesión por las aplicaciones de interacción social y las habilidades sociales en alumnos de la Universidad Continental-2020?

- ¿Cuál es la relación entre la falta de control personal por el empleo de las aplicaciones de interacción social y las habilidades sociales en alumnos de la Universidad Continental-2020?
- ¿Cuál es la relación entre el uso excesivo de las aplicaciones de interacción social y las habilidades sociales en alumnos de la Universidad Continental-2020?

### **1.3. Objetivos**

#### **1.3.1. Objetivo general**

Determinar la relación entre el empleo de las aplicaciones de interacción social y las habilidades sociales en alumnos de la Universidad Continental-2020

#### **1.3.2. Objetivos específicos**

- Establecer la relación entre la obsesión por las aplicaciones de interacción social y las habilidades sociales en alumnos de la Universidad Continental-2020
- Establecer la relación entre la falta de control personal por el empleo de las aplicaciones de interacción social y las habilidades sociales en alumnos de la Universidad Continental-2020
- Establecer la relación entre el uso excesivo de las aplicaciones de interacción social y las habilidades sociales en alumnos de la Universidad Continental-2020

### **1.4. Justificación**

#### **1.4.1. Justificación teórica**

Haciendo una investigación adecuada, con respecto al tema de investigación, se presenta el diagnóstico obtenido, el cual es la relación del empleo de las aplicaciones de interacción social y las habilidades sociales en los alumnos de la Universidad Continental-2020, en donde, con un análisis de las variables, nos presenta una realidad en relación con la coyuntura actual de la población que se investiga; es decir, se podrá generar una base teórica como antecedente para otras investigaciones. El basarnos en los autores que nos brindan información, nos permitió identificar y relacionar las dos variables con la información de la obtención de los resultados.

### **1.4.2. Justificación práctica**

El empleo de las aplicaciones de interacción social es y será un tema que estará latente de hoy en adelante por el incremento de las nuevas tecnologías en los últimos años. De manera que la información obtenida será muy relevante, debido a que en nuestro país su empleo se ha incrementado de manera veloz, y desde una edad temprana el empleo de las aplicaciones de interacción social aumentó, se puede así destacar la importancia del empleo de aplicaciones.

### **1.4.3. Justificación metodológica**

La presente investigación da pie a futuras investigaciones, debido a que es importante tomar en cuenta las diferentes problemáticas que surgen en la actualidad, como se puede observar el empleo de las aplicaciones de interacción social van en aumento descontrolado; esto servirá como base para la elaboración de instrumentos relacionados al empleo de las aplicaciones de interacción social además de la creación de algunos programas que ayuden el desarrollo social adecuado en este tipo de población.

## **1.5. Hipótesis y descripción de variables**

### **1.5.1. Hipótesis general**

Existe relación significativa entre el empleo de las aplicaciones de interacción social y las habilidades sociales en alumnos de la Universidad Continental-2020

### **1.5.2. Hipótesis específicas**

- Existe relación significativa entre la obsesión por las aplicaciones de interacción social y las habilidades sociales en alumnos de la Universidad Continental-2020
- Existe relación significativa entre la falta de control personal por el empleo de las aplicaciones de interacción social y las habilidades sociales en alumnos de la Universidad Continental-2020
- Existe relación significativa entre el uso excesivo de las aplicaciones de interacción social y las habilidades sociales en alumnos de la Universidad Continental-2020

### **1.5.3. Variables**

#### **1.5.3.1. Definición conceptual**

*Empleo de las aplicaciones de interacción social.* Las aplicaciones son plataformas de la red, que está constituido por individuos y conformadas en grupos más grandes con intereses comunes, donde puede compartir actividades, así como la comunicación continua (Prieto & Moreno, 2013).

*Habilidades sociales.* Son hábitos que cada uno de nosotros desarrollamos de manera específica, la cual desarrollamos en frente de otras personas además de ayudar a tener una comunicación eficaz (Delgado, 2014).

#### **1.5.3.2. Definición operacional**

*Empleo de las aplicaciones de interacción social.* Es el empleo de las aplicaciones que resultan ser prácticas para el facilismo de comunicación entre dos o más sujetos, estos se pueden encontrar en distintas localidades se puede tener comunicación de manera instantánea sin importar la distancia u horario.

*Habilidades sociales.* Son un grupo de hábitos que son necesarias para el desarrollo de interacción social; es la forma de cómo nos comportamos con otras personas se puede ser eficaz o no.

#### 1.5.4. Operacionalización de variables

Tabla 1

Operacionalización de la variable: Empleo a las aplicaciones de interacción social

Variable	Dimensiones	Indicadores
<b>Empleo de las aplicaciones de interacción social</b>	Obsesión por las aplicaciones de interacción social	Necesidad de permanencia
	Falta de control personal por el empleo de las aplicaciones de interacción social	Se siente desorganizado sin conexión a alguna aplicación de interacción social
	Uso excesivo de las aplicaciones de interacción social	Conectarse a las aplicaciones de interacción social al inicio del día

Tabla 2  
*Operacionalización de la variable: habilidades sociales*

Variable	Dimensiones	Indicadores
<b>Habilidades sociales</b>	Asertividad	Incapacidad para expresar opiniones sin afectar a los demás
	Comunicación	No expresa se de forma adecuada ante los demás
	Autoestima	Miedo al rechazo de su propio entorno
	Toma de decisiones	Dificultad para elegir la actividad adecuada

## **CAPÍTULO II**

### **MARCO TEÓRICO**

#### **2.1. Antecedentes**

##### **2.1.1. Antecedentes internacionales**

Jiménez (2018), en su investigación titulada “Redes sociales y desarrollo de habilidades sociales en adolescentes de primero, segundo y tercero de bachillerato de la unidad educativa particular Cordillera del Cantón Loja”, determinó la influencia del uso de redes sociales en el desarrollo de h.s. de los adolescentes de primero, segundo y tercero de bachillerato de la Unidad Educativa Particular Cordillera, del cantón Loja. El presente estudio fue de tipo descriptivo, con un efecto cuanti-cualitativo, de corte transversal, los resultados fueron obtenidos de técnicas psicométricas; primeramente, una encuesta estructurada del uso de red social y posterior la escala de h.s. de Goldstein, se desarrolló con todo el universo de 74 adolescentes de las edades comprendidas entre los 15 a 18 años.

Los resultados de la presente investigación fueron analizados estadísticamente por medio del programa Startical Product and Service Solutions (SPSS) y se obtuvo como resultado la relación del empleo de aplicaciones de interacción social y h.s. Por lo antes mencionado, se puede concluir que el uso de redes sociales superior a las dos (2) horas en los adolescentes es considerado como excesiva, y estas a su vez ejercen una pérdida significativa en el desarrollo de las h.s.

Gavilanes (2015), en su investigación titulada “Adicción a las redes sociales y su relación con la adaptación conductual en los adolescentes”, pretende determinar el nivel de adicción a las aplicaciones de interacción social y su relación con la adaptación conductual en adolescentes de una edad temprana que asisten a las instituciones educativas: Vicente Anda Aguirre y Yanahurco del Cantón Mocha. El procedimiento metodológico parte del diagnóstico inicial a través del empleo de instrumentos de medición psicológica: Test de adicción a internet



(Young, 1998), Cuestionario diagnóstico de adicción a redes sociales dirigido a adolescentes (Martínez, 2011), y el Inventario de adaptación de la hábitos (Cordero, 1981).

El fundamento teórico se elaboró bajo el paradigma cognitivo-conductual. Las unidades muestrales está comprendida por 218 adolescentes entre 12 a 15 años. Lo encontrado, se manifiesta en adolescentes de décimo año de Educación básica. La hipótesis se corrobora de manera parcial ya que la tendencia hacia la adicción a las aplicaciones de interacción social está determinada por el factor edad, encontrando que ha mayor edad mayor predisposición hacia la patología.

Galindo & Reyes (2015), en su investigación titulada “Uso de internet y habilidades sociales en un grupo de estudiantes de los programas de psicología y comunicación social y periodismo de la fundación universitaria los Libertadores de Bogotá”, elaboraron una investigación del tipo correlacional, para identificar cuál es su relación entre el empleo del internet con h.s, con una muestra de 108 participantes de la universidad entre las edades promedio de 19 a 22 años, donde 35,2 del sexo masculino y el 64,8 del sexo femenino del séptimo semestre de la universidad; y el octavo semestre fueron de las edades de 25 a 29 años de edad de los cuáles el 22,2% fueron del sexo masculino y el 77,8 del sexo femenino.

Para la cual se aplicó un cuestionario de patrón de empleo de internet, además del test de adicción de internet, y una escala de h.s. En donde se muestran los resultados con una correlación negativa de una media magnitud (-0,331) entre dos variables, así mismo, muestra que a mayor empleo del internet es menor las habilidades sociales, entonces, concluye que a mayor empleo de la internet se muestra poca capacidad para poder manifestar de manera espontánea.

### **2.1.2. Antecedentes nacionales**

Portocarrero (2019), en su investigación titulada “Adicción a las redes sociales y habilidades sociales en colaboradores del área administrativa de una institución privada de salud de Lima Metropolitana”, tuvo como objetivo relacionar la adicción a las aplicaciones de

interacción social y h.s, con personas del área administrativa de una institución de salud de la ciudad de Lima, además, de ser una investigación del tipo no experimental, se usó un diseño de selección no probabilístico. Su aplicación fue a 50 participantes de dicha institución, procedentes de distintas áreas de administración, en donde el 58 % fueron del género femenino y 42 % del género masculino.

En donde se empleó el cuestionario de adicción de redes sociales (ARS) y la escala de habilidades sociales (EHS) y en donde los resultados muestran que hay una relación negativa y que estadísticamente significativa entre la falta de control personal, en el empleo de las aplicaciones y la autoexpresión en circunstancias sociales, además del empleo excesivo de las aplicaciones y su autoexpresión en circunstancias sociales, así como su falta de control y empleo de las aplicaciones, cabe manifestar que se encontró la relación negativa y no significativa entre puntuaciones totales a las adicciones con habilidades sociales.

Tamayo (2018), en su investigación titulada “Uso de redes sociales y habilidades sociales en adolescentes de 4.º y 5.º de secundaria de la institución educativa pública generalísimo don José de San Martín 20334, de la provincia de Huaura 2018”, tuvo el objetivo de determinar cuál es la relación entre el empleo de las aplicaciones de redes sociales y habilidades sociales en adolescentes de esta institución, este tipo de investigación fue básica, descriptivo correlacional, con un enfoque cuantitativo, y no experimental.

La muestra estuvo formada por 115 participantes, para recabar información se empleó la técnica de encuesta, así como cuestionarios validados por juicio de expertos donde se determinó su confiabilidad con Alfa de Cronbach (0.887 y 0.804). En los resultados más importantes obtenidos con el Rho de Spearman, el cual el valor del coeficiente de correlación es de ( $r = -0.466$ ), lo que muestra una correlación no positiva y moderada, y como resultado de todo lo hallado la relación presenta significatividad al 95 %, demostrando que no existe una relación positiva entre ambas variables investigadas.

Huancapaza & Huanca (2018), en su investigación titulada “Habilidades sociales y adicción a las redes sociales en instituciones educativas del distrito de Cayma, 2018”, establecieron la relación entre habilidades sociales y adicción a aplicaciones de interacción social en alumnos de instituciones educativas nacionales: Trinidad Moran, Honorio Delgado y Peruano del Milenio, en donde están las dos variables, la muestra estuvo conformada por 260 alumnos, en donde 138 son mujeres y 122 son varones, a esta muestra se le aplicó cuestionarios, y se obtuvo como resultados, de que hay una relación inversa estadísticamente significativa entre las variables, entonces donde haya mayor uso de los aplicativos de interacción social es poco las habilidades sociales.

Deza & Díaz (2016), en su investigación titulada “Adicción a las redes sociales y habilidades sociales en un grupo de adolescentes de la ciudad de Cajamarca”, demostraron si existe una relación entre adicción a las aplicaciones de interacción social y habilidades sociales de adolescentes, es de allí, que se plantean objetivos más específicos con relación a determinar dicha asociación entre ambas variables, así también es de identificar sus relaciones de estas variables en adolescentes. En esta investigación se tomó la muestra de alumnos de 3.º a 5.º de secundaria de una institución educativa pública, con edades entre los 14 y 16 años.

Siendo 142 alumnos, a ellos se les dio dos instrumentos para su evaluación, escala de habilidades sociales y cuestionario de adicción a las redes sociales. En la cual, después de los análisis, se puntualiza que no hay relación entre ambas variables; sin embargo hay áreas más específicas que se deben considerar para un análisis, las cuales serían; la relación significativa entre las áreas de h.s “autoexpresión y defensa” y el área de adicción a las aplicaciones de interacción social “obsesión”, así mismo, el área de h.s “peticiones” y el área de adicción a las aplicaciones de interacción social “uso excesivo”, lo que manifiesta como consejo para tener en cuenta en futuros estudios, que vinculen un análisis exhaustivo según éstas áreas.

## **2.2. Bases teóricas**

### **2.2.1. Empleo de las redes sociales**

Es de pleno conocimiento de cada uno de nosotros que las redes sociales van en aumento de manera exponencial, además de poseer ciertas bondades, como para compartir trabajo de manera instantánea, así como de ubicar a personas de manera más rápida, así mismo es un lugar entretenido y de actividades en común que se puedan compartir.

Las aplicaciones son sistemas que tienen la capacidad de conectarte con otras personas, y se forman comunidades, donde es posible poder conocer otras realidades. Es estas plataformas se puede intercambiar todo tipo de información.

Puede catalogarse como una galería donde los usuarios de distintas edades y sexos puedan compartir información privada, de manera consciente o inconsciente al público que incluso persona que no conoce.

Las tecnologías de comunicación e información avanzaron con el paso del tiempo, donde trae una gran variedad de herramientas que se da uso para nuestra vida cotidiana, en algunos casos tienen un gran beneficio que es positivo, sin embargo, también tiene su lado malo por el uso sin límites que a la larga puede ocasionar problemas de dependencia a las aplicaciones, así como problemas emocionales (INFOCOP, 2008).

Entre ciertos problemas se puede hallar el *sexting* (información sexual), *ciberbullying* (acoso mediante el internet) y el grooming (personas adultas que insinúan sexualmente a los adolescentes) (Boubeta et al, 2014).

Puntualizando aquí que existe información falsa e inapropiada para algunas edades que hacen uso de las aplicaciones de interacción social y no permite la salud de cada uno de los usuarios (Rial et al. 2015).

Este problema ha traspasado fronteras y es de suma preocupación para personas expertas que indican que puede causar problemas de salud, problemas académicos además de los padres

de familia que están involucrados, debido que en varios casos que no han tenido un control se convirtieron en un tipo de adicción produciendo serios problemas (El Universal, 2011).

En tanto, el DSM-IV-TR de ninguna manera reconoce que el empleo de las aplicaciones de interacción como una adicción y por ello algún tipo de trastorno, autores infieren que han trabajado con estas adicciones en forma de tratamiento, además de referir que reúne las características de la adicción a sustancias (APA, 2008).

El empleo de las redes sociales es muy significativa y relevante, de tal manera que ciertos resultados logrados en el departamento La Libertad indican que el 48,1% de la población usa internet, lo cual un 56,5 de los jóvenes de la costa usan cada vez más las aplicaciones de interacción social INEI (2018); y es que las aplicaciones de interacción social es un escenario que repercute en el estado psicológico en los usuarios así como en lo personal también en su entorno social y más en la familia.

### **Clasificación**

Dentro de la clasificación de las aplicaciones de interacción social encontramos ciertos grupos que tiene fines distintos como los siguientes: de amor, redes de uso profesionales, comunicación e interacción social (Prato, 2010). En el campo de la educación se conoce como la “web 2.0” en donde los docentes y alumnos utilizan estos instrumentos con la finalidad de poder compartir trabajos, información que generan los aprendizajes des estudiante.

Por otro lado, Valerio & Valenzuela (2011) proponen la siguiente clasificación:

#### **a. Redes sociales directas**

Usuarios que crean perfiles, proporcionan información personal donde además son compartidos con otros usuarios que tienen los mismos intereses, donde encontramos las siguientes: Facebook, YouTube, Whastapp, Instagram, Wikipedia, Messenger, Twitter, etc.

## **b. Redes sociales indirectas**

Lo sujetos aquí, no poseen un perfil que brinde información específica, sino, el contenido se visualiza públicamente a los demás usuarios de la red, es una plataforma para compartir cierta información de interés educativo y social, donde es foros y blogs

### **2.2.2. Redes sociales**

Castells (2012) refiere que en la actualidad el uso de redes de comunicación móviles se ha vuelto trascendente en la vida de las personas, la tecnología abre nuevas puertas de comunicación que alejan a las personas de los espacios tradicionales y los llevan a lugares novedosos donde pueden expresarse sin miedo.

Morduchowicz (2012) refirió que las aplicaciones de interacción social de internet son sistemas que se apropian de los procesos socioculturales que intervienen en la utilización, la socialización y la significación de la Web por un grupo social, es decir, que estas redes se han vuelto parte de la nueva sociedad.

Tascón & Cabrera (2012) mencionaron que “las formas de interacción social son el resultado del avance tecnológico; conforman un campo donde se concentra información y a su vez se comparte por las nuevas tecnologías y aplicaciones en internet” (p. 26). Donde las personas que utilizan estos medios sociales comparten información, momentos y experiencias que consideran importantes.

Ibañez (2014) refirió lo siguiente:

Las aplicaciones de interacción social de internet son un reflexivo de la compleja red de relaciones sociales de la vida cotidiana, que son una aglomeración de personas, empresas, individuos, etc.; interconectados por algún tipo de interés social, monetario, música, deporte, etc.; para su comunicación entre sí (p. 11).

Debido a que las redes sociales de internet llevan a un plano virtual que la socialización se da día a día y donde se veía interrumpida por la distancia o el tiempo que permite que se fortalezcan y complementen la vida social.

Echeburúa & Requesens (2012) mencionaron lo siguiente:

Que las aplicaciones de interacción social son espacios virtuales que brindan un ámbito donde permite comunicar emociones, ideas y sentimientos; además de permitir interactuar con otras personas de forma activa, donde da la facilidad de estar en contacto con diversos grupos conocidos y también conocer a nuevas personas (p. 22).

#### **2.2.2.1. Redes sociales más usadas en el 2019 por Martín (2020)**

##### **1. Red social Facebook**

Es la aplicación más utilizada y, por lo consiguiente, tiene navegantes en cada rincón del planeta posee aproximadamente 2000 millones de navegantes. La presente aplicación fue gestada por Zuckerberg (2004), que en sus inicios su uso era de manera interna entre alumnos de su universidad, sin embargo, hoy en día puede ser utilizado por cualquier persona que disponga de un correo electrónico o número de celular. Esta aplicación permite el envío y recepción de fotos, videos, documentos, entre otros, con diversas amistades e incluso con personas desconocidas de otros países, además la edad objetiva para esta aplicación es de entre 20 y 35 años.

##### **2. Red social WhatsApp**

Su función es el de mensajería rápida o instantánea, creada en 2009 por Jan Koum, ya cuenta con un aproximado de 1300 millones de navegantes y su empleo principal es el enviar y recibir mensajes de manera inmediata por internet. Así mismo, de poder enviar texto, se puede recibir fotos, videos en grupos o individual.

### **3. Facebook Messenger**

La aplicación de Facebook Messenger es un servicio de mensajería de la aplicación social Facebook. Este aplicativo fue gestado como Facebook Chat en 2008 y en la actualidad cuenta con 1500 millones de usuarios.

### **4. Red social Instagram**

Esta aplicación fue adquirida por Facebook en el 2012. Se empleó principal es compartir fotos y vídeos, además ha incorporado una nueva función idéntica a Snapchat (Instagram Stories), que permite la publicación de fotos y videos que se borran automáticamente en 24 horas. La aplicación cuenta con 800 millones de navegantes aproximadamente.

### **5. Red social LinkedIn**

Esta aplicación se gestó en 2002 con el objetivo de crear relaciones en el trabajo. Es una aplicación que se encarga del espacio profesional y está online, por lo que nos permite que se pueda publicar las experiencias de los trabajadores, al hacer contacto y buscar nuevas estrategias para el trabajo, tiene un aproximado de 260 millones de navegantes.

### **6. Red social Snapchat**

Snapchat fue gestada por los alumnos Evan Spiegel, Bobby Murphy y Reggie Brown de la Universidad de Stanford en el 2010, además cuenta con más de 250 millones de navegantes. Snapchat es una aplicación como otras, la cual su función es de mensajería permitiendo enviar: vídeos, fotos, a contactos de manera individual o grupal, así mismo tiene funciones como la opción de seleccionar el tiempo de duración del mensaje; es decir, el receptor podrá observar el mensaje antes que se elimine o destruya (entre 1 a 10 segundos) o colgarlo en la historia personal, entonces, esto supone que podrán observarlo todos tus contactos agregados, entre las siguientes 24 horas.



### 2.2.3. Adicción

La OMS (2010) manifestó lo siguiente:

La adicción está considerada como una patología psicoemocional, así como también física, además menciona que esta genera una dependencia hacia una determinada sustancia, actividad o relación. La adicción tiene como característica principal una serie de signos y síntomas, tales que involucran diversos factores como los siguientes: biológicos, genéticos, psicológicos y sociales (p. 13).

Además, la adicción está compuesta por una conducta negativa que es muy adictiva a un comportamiento específico. En un inicio, este trastorno, el sujeto, no consume ningún tipo de sustancias del tipo tóxico, por lo contrario, está sujeta a una conducta que presenta unas características de sí misma. Sin embargo, esta conducta adictiva, no solo se identifica por la frecuencia, intensidad o tiempo invertido, sino también, por los niveles de interferencia en la interacción familiar, estudiantil, laboral y social del sujeto con adicción. Una persona con adicción a las distintas actividades de no interacción social se aísla de manera voluntaria e inconsciente (Cugota, 2008).

#### 2.2.3.1. Niveles de adicción propuestas por Brizuela et al. (2009)

- a) *Experimentación*. Referente a la acción voluntaria de ejecutar algo diferente, lo más probable que inicie como una actividad de interacción social, con la idea de que esto se puede contener en el momento que quiera.
- b) *Uso*. Se dice de la acción que se inicia con mayor frecuencia e intensidad.
- c) *Abuso*. Es el uso controlado durante un tiempo continuo y regular donde comienza ciertos episodios de una Intoxicación. El cuerpo del sujeto en cuestión del uso se acostumbra.
- d) *Adicción*. Es la pérdida de capacidad de poder controlar sus actividades, es así que se incorpora la adicción.

### 2.2.3.2. Factores de riesgo relacionados a la adicción con el empleo de aplicaciones de interacción social por Echeburúa (2012)

- **Individuales.** En la actualidad, se puede observar en ciertos sujetos que en su conducta manifiestan características específicas de los estados emocionales o de su personalidad, que nos indican que el sujeto presenta características con la adicción. La impulsividad, sensaciones nuevas, autoestima baja, baja tolerancia a estímulos no placenteros, baja capacidad de afronte, personas con poca capacidad de interacción social; se centran en la búsqueda sin medida de emociones fuertes, que en realidad es la necesidad de transgredir normas instituidas, en realidad acceden a información oculta o sino llevan sus actividades mediante las aplicaciones de interacción social consideradas prohibidas.

- **Familiar.** En el entorno familiar encontramos situaciones que no son favorables para el desarrollo de las habilidades sociales, tales como los siguientes: los estilos de crianza, que los padres de familia emplean en sus hijos, en donde es con mayor frecuencia en hijos dependientes, irresponsables o rebeldes; al mismo tiempo el clima familiar muy flexible, sin o pocas normas de convivencia; además de sujetos que son inconsistentes con la falta de coherencia en sus roles dentro de la familia y con cada uno de ellos. Esto nos indica para poder desarrollar y establecer conductas muy saludables, así como sus habilidades sociales, y su propio control de ellos.

- **Social.** Entre los factores de riesgo más resaltantes a nivel social podemos mencionar: la facilidad del sujeto sea influido por un grupo, esto se ve más aferrado cuando la familia o el círculo familiar tiene poco vínculo con el posible adicto, la cual es imposible moderar ciertos impulsos del individuo. Así mismo, los grupos manifestados y como ciertas facilidades al acceso de las aplicaciones de interacción social, además de ello la existencia de la presión que ejercen otros sujetos a tendencias de la actualidad acerca de la moda, también serán fundamentales para el sujeto en adicción.

### 2.2.3.3. Adicción a las aplicaciones de interacción social

Vilca y Gonzales (citado por Chalco, Rodríguez & Jaimes, 2016) hacen referencia “la adicción a las aplicaciones de interacción social, es todo tipo de supeditación de forma psicológica con sintomatologías conductuales de afecto; así mismo, también incluye el pensamiento, teniendo como su principal característica el tiempo empleado” (p. 10).

En el momento de empleo de las aplicaciones de interacción social, se presenta de forma exagerada, genera algunos trastornos psicológicos, trayendo como consecuencia el aislamiento de la sociedad que lo rodea, generan además, ansiedad, por el mismo hecho que llevan conectados en las páginas con las aplicaciones de interacción social, haciendo manifiesta su concentración en ella tanto que no perciben el cambio que pueda ocurrir en su alrededor y si darse cuenta de lo que suceda en sus navegadores. De esta forma son inconscientes del tiempo que emplean navegando, dejando de lado responsabilidades, como son las del hogar y las académicas, desarrollando un nivel de suspicacia y miedo en sus interacciones personales de forma presencial, tomando este un nivel patológico (Garcés & Ramos, 2010).

La adicción a Internet se caracteriza en el *Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales* (Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, DSM-V):

- i. Uso excesivo. Relacionado por no tener noción del tiempo o con el incumpliendo de necesidades básicas, como comer o dormir.
- ii. Abstinencia. Contiene de la misma forma que las demás adicciones, sentimientos de rabia, ira, tensión o depresión ante no tener la posibilidad de acceder a algún medio para poder conectarse a alguna aplicación.
- iii. Tolerancia. Manifiesta a que las personas usuarias de las aplicaciones van aumentando su nivel de tolerancia frente a la gratificación, es así que más adelante necesitaran mejores equipos o mayor tiempo para el uso de estas aplicaciones con el objetivo de mantenerse satisfechos.

- iv. Manifiesta repercusiones nada positivas en la vida de la persona, así como, enfrentamientos frecuentes, mitomanía, no hay realización personal, aislamiento social y fatiga.

#### **2.2.3.3.1. Dimensiones de la adicción a las redes sociales (Test de Ars)**

La adicción a las aplicaciones de interacción social está formada por dimensiones presentes que son las siguientes (Escurre & Salas, 2014):

- a. Obsesión por las aplicaciones de interacción social. Es la idea mental, el de pensar y fantasear con las aplicaciones de interacción social, muy ligado a la ansiedad y su preocupación por no tener entrada a ellas.
- b. Falta de control personal en el empleo de las aplicaciones de interacción social. No existe el control en el empleo de las aplicaciones de interacción social, sin dar la importancia a las responsabilidades del hogar y estudio.
- c. Empleo excesivo de las aplicaciones de interacción social. Impedimento para controlar el empleo y tiempo de las aplicaciones de interacción social, además de no poder reducir estos dos y no poder controlarse, así como el no poder salir de las paginas en el momento de su empleo.

#### **2.2.4. Habilidades sociales**

Goleman (1996) indicó lo siguiente: “la capacidad de expresar los sentimientos constituye una habilidad social fundamental” (p. 75). Dentro de todas las habilidades que se desarrollan en la sociedad el expresar sentimientos permite que se puedan comunicar empáticamente.

Caballo (1993) menciona que “la habilidad social es la conducta apropiada que se da en un determinado contexto, la cual está llena de diversos factores como la edad, el nivel educativo, valores, creencias, entre otros. Además, esta manera correcta de actuar va a depender de la sociedad o los individuos que tienen el mismo nivel” (p. 4).

Molina & Alonso (2013) refieren que “las habilidades sociales se adquieren mediante “el aprendizaje (imitación, ensayo, etc.) y poseen elementos motores (lo que se hace), emocionales y afectivos (en las emociones), cognitivos (en el pensamiento) y comunicativos (en lo expresivo)” (p. 32).

El MINSA (2010) indicó que “el desarrollo oportuno de habilidades sociales del adolescente es la forma de protegerse de ciertas circunstancias de riesgo que pueda afectar a la persona. Así como la violencia, y lo ideal es encaminar hacia un estilo de vida saludable” (p. 7). Muchas de las conductas inapropiadas que están en la sociedad son derivados del mal manejo y poco avance de estas, en la adolescencia, se trata de alcanzar en la mejora personal para su réplica en el medio social.

#### **2.2.4.1. Dimensiones de las habilidades sociales: el MINSA (2005)**

- **Asertividad**

El MINSA (2005) la asertividad es “manifestar honestamente las ideas, así como también los sentimientos, además de dejar en tener en cuenta los derechos propios y pasar sobre los derechos de las otras personas” (p. 20). Es relevante manifestar ideas, sentimientos, emociones y deseos de tal manera que no afecte a las demás personas, dejando el mensaje claro y coherente, entonces las personas asertivas manifiestan sus ideas y pensamientos sin ofender a las demás personas y sin perder su propia integridad.

Castanyer, O. (2014) “refiere que es la capacidad de afirmar a uno mismo sus los propios derechos, evitando ser manipulado y sin manipular a otras personas” (p. 13). El hacer respetar las convicciones sin dañar a otros permite que las relaciones sociales sean llevaderas y se pueda desarrollar en un ambiente agradable.

También “la asertividad como habilidad social es una opción saludable ante las conductas inadecuadas” (p. 20). El tratar de evitar ciertos conflictos, es cuanto más asertivos se pueda ser con los otros, aprender a ser empáticos, poniéndose en el lugar de otras personas, es

tener el tino, además, que no se debe tomar de manera peyorativa en la actualidad y debe tener en cuenta de esta forma para el desarrollo desde sus hogares y escuela (el MINSA 2005).

- **Comunicación**

El MINSA (2005) propuso que "la comunicación no precisamente es en oír y decir algo. El término comunicación es su forma más profunda, significa comunión, el de dar ideas y sentimientos de una forma adecuada con un clima de reciprocidad mutua" (p. 11). La idea de otorgar y esperar es una de las bases de la sociedad que hacen que los individuos se relacionen e interactúen y se forman sociedades con justicia.

El MINSA (2005) refiere que "la comunicación es la forma de compartir, y de entregar algo de lo que se posee" (p. 11). La sociedad está en la necesidad de fortalecer vínculos haciendo uso de la comunicación, en donde se pueda solucionar los conflictos para llegar a mejorar con resultados positivos para la sociedad.

Según el MINSA (2005):

Al poseer una buena comunicación es el fruto de ciertas habilidades adquiridas o inculcadas en las etapas de la infancia y la niñez, así mismo, por el medio que se desarrolla y actitudes positivas de los padres, así como de los educadores. Sin embargo, existe también la posibilidad de poder desarrollarlos mediante entrenamientos estructurados (p. 11).

Se da mayor importancia a la comunicación entre las primeras etapas, con la finalidad de un futuro para que posean la base social adecuada para una buena interacción social.

- **Autoestima**

Se puede definir como "forma de valoración de nosotros mismos, de cómo y quién somos, de un grupo de rasgos que se complementan tales como son los corporales, los mentales y los espirituales, que es realidad la configuración de la personalidad de uno mismo"

(MINSA,2005, p. 33). Es también el de valorarse como única e irrepetible persona que posee ciertas características positivas o negativas, así como virtudes y defectos, todo aquello con la idea que exista su propia valoración personal.

La autoestima se presenta en diversos aspectos de la vida del sujeto, por ello, refieren lo siguiente:

Valora uno mismo de forma positiva y negativa, lo que se hace a uno mismo. Es como se valora nuestro propio concepto. En el campo afectivo, evaluativo y enjuiciador de nuestro propio saber de nosotros. Se tiene entendido que es el resultado de la discrepancia entre la percepción que cada uno tiene de sí mismo y el ideal, lo que le gustaría ser (Monjas & González, 1998, p. 24).

Valorarse como persona permite que uno se pueda conocer y así generar nuevos espacios de fortalecimiento del amor propio, por otro lado, las personas que no logran conocerse pueden sufrir dificultades en el desarrollo de sus habilidades interpersonales e intrapersonales ocasionando que no se puedan adaptar al sistema social.

Para el MINSA (2005) “la autoestima es la forma valorativa de las personas que tiene percepción de sí mismas” (p. 33). La calificación personal es muy relevante en el desarrollo y desempeño social, así de esa forma se evitan enajenaciones y rebajamiento, la autoestima no viene de la nada debe formarse desde el primer día de vida y fortalecerla constantemente, haciendo énfasis en la adolescencia, pues es una etapa complicada para el ser humano.

- **Toma de decisiones**

El MINSA (2005) consideró que la toma de decisión es relevante en la vida de los adolescentes, por ello se señaló lo siguiente:

Para tomar una decisión se requiere conocer alternativas para su elección, tener siempre en cuenta las repercusiones que podría causar alguna de ellas, así mismo, de establecer con qué opciones se podría tener los mejores resultados. Sin embargo, la toma de

decisión está influido por factores tales como el estrés, tiempo y presión de grupo o amistades (p. 77).

Caballo (1993) sostuvo que “el tomar una decisión tiene implicación en el empleo de cambiar alguna información, así como las reglas de contingencia (normas que agrupan actos puntuales en ciertas situaciones) almacenadas en la memoria a largo plazo” (p. 14). Tomar decisiones está basado en estímulos externos que influyen en las personas.

Además, “elegir una decisión es una destreza elemental para actividades humanas cualquiera que sea, para elegir una decisión adecuada” (p. 77). Las determinaciones de resolución diaria van de la mano con un grupo de ideas en cuanto a las implicancias o repercusiones, porque nadie vive sin sociedad y esto contraerá reacciones por toda elección de la decisión (el MINSA 2005).

El MINSA (2005) indicó lo siguiente: “la habilidad de toma de decisiones adquiere relevancia para promover, preservar y hasta recuperar la salud física como mental” (p. 77). El tomar decisiones debe ser primordial en la vida, pues aquí influye en gran medida la autonomía personal, hace que la persona sea dueño de su vida y no requiera la que otros tomen el control de su vida.

#### **2.2.5. Habilidades sociales y redes sociales**

Echeburúa & Corral (2015) manifiestan que la tecnología ha tenido un impacto muy elevado con los adolescentes, además aseguran que les ha producido enormes beneficios como la necesidad de comunicarse de manera digital. Lo que va a producir ciertas dificultades como la obsesión y en otros quizás la adicción o que no se tenga el control de uno mismo al usar las aplicaciones y, en ciertas ocasiones, quizás llegar a poner en riesgo al empleo, familia, amigos, parejas y estudios.

Demográficamente, grandes cantidades de jóvenes se ubican en grupos que tienen el mismo afán de encontrar ciertos intereses en común; la idea es que se encuentran con un veloz aprendizaje del empleo de las tecnologías y sus herramientas.



En estos días, los usuarios tienen una preferencia de relacionarse interpersonalmente de manera digital antes que sea presencial, puesto que las características entre uno y otro son distintas y no permiten un desarrollo social adecuado; es por lo que llegan a generar cierta dependencia con las tecnologías, sin el temor de que personas de su entorno los juzguen así como criticados, desarrollando una dependencia hacia la adicción. Además, de ellos se puede acompañar de algunos estados emocionales, impulsividad, así como la inestabilidad, muy baja tolerancia, con síntomas en el estado físico que se manifiestan con el insomnio, y también problemas psíquicos tales como los siguientes: alteraciones e índices elevados de ansiedad. (Echeburúa & Corral, 2015).

Goldberg, (1995) sostiene que ciertos factores que tienen una mayor significancia en sus etapas de adicción son manifestados de la siguiente manera: aburrimiento, escases de interacción personal, objetos concretos, y mínimas habilidades para relacionarse con la sociedad que nos rodea. Esto se suma a las altas tasas de una baja autoestima y mucha timidez en los sujetos.

Esta dependencia es capaz de poder centrar los niveles de atención de las personas, de tal forma que distorsiona al sistema límbico, y manifiesta irritabilidad muy alta, así como la escases del control. Esto sí, de alguna manera son distraídos de las actividades que son de su agrado como lo digital o cuando suceda algo más que permitan que no estén conectados en la red.

Estas tazas aumentan el nivel de tolerancia, en sujetos que hacen uso de las tecnologías, donde se hallan ciertas aplicaciones en sus teléfonos móviles y que sean muy indispensables para el uso de los jóvenes, además de privarse de sociabilizar constantemente actividades donde se pueda conocer a otros sujetos de sus mismas actividades.

Entonces, es una forma de generar una dependencia a estas aplicaciones, que cada vez priva más a los usuarios haciendo que tengan dificultades como la de no poder sociabilizar bien y estar siempre atentos a estos dispositivos.

## **2.3. Definición de términos básicos**

### **2.3.1. Redes sociales**

Las redes sociales son maneras de interactuar dentro de un círculo social, así mismo se definen como la forma de intercambio activo entre personas, grupos e instituciones. Se observa el plan abierto y una continua edificación que relaciona a grupos de personas que se caracterizan por los mismos intereses, problemas, y de esa forma se pueden organizar para incrementar sus propios recursos (Muñoz, 2005, citado por Tamayo 2018).

### **2.3.2. Habilidades sociales**

Las habilidades sociales como un “grupo de conductas (grados de hábitos, así como el pensamiento y las emociones), que de uso de forma continua nos ayudan a tener mejor nuestra interacción personal, estar bien, lograr lo que se quiere, y obtener que los demás individuos no puedan impedir que logremos nuestras metas” (Cornachione, 2006, citado por Tamayo 2018) (p. 30).

### **2.3.3. Relaciones interpersonales**

Las interacciones interpersonales se precisan de la siguiente forma: “es la relación interpersonal, es como la relaciones de interacción personal son recíprocas entre dos o más individuos” (Bizquerra, 2003, citado por Ortiz, 2016) (p. 23). Es referente que las interacciones sociales como tales, están reguladas por las normas de interacción social.

### **2.3.4. Adicción**

Se define la palabra adicción a todo ser humano, orienta su vida en buscar y obtener ciertos efectos que son producidos en el cuerpo por algún tipo de sustancia toxica, así mismo, una conducta baja tiene una prevalencia de sufrir molestias físicas y psicológicas intensas. Entonces, y manifiesta el término de adicción se puede producir una conducta manifiesta a lo largo de la vida de la persona a tal punto de no poder vivir saludablemente. La adicción es el

centro del sujeto, es por la cual la persona con adicción no vive más que solo por el objeto de dependencia (Valleur y Matysiak, 2005).

### **2.3.5. Adicción a las redes sociales**

Es todo tipo de abuso con el internet, tanto que la privación causa síntomas de abstinencia. Cuando se llega a este nivel, los adolescentes sienten una necesidad de engancharse a la red a toda costa sin importar lo que tenga que hacer (Echeburúa & Requesens, 2012).

### **2.3.6. Obsesión**

La obsesión se define de la siguiente manera: pensamientos, impulsos o imágenes mentales que se repiten constantemente. Estos pensamientos, impulsos o imágenes mentales son indeseados y causan mucha ansiedad o estrés (DSM-V, APA 2013)

## **CAPÍTULO III**

### **METODOLOGÍA**

#### **3.1. Método de investigación**

Sabino (1996, citado por Artiles & Otero, 2008) “se refiere que el método científico como un procedimiento o conjunto de procedimientos que son utilizados para la obtención de conocimientos científicos ya sea el modelo al que se oriente la investigación” (p. 7).

El procedimiento que se empleó en la investigación fue el científico, ya que la investigación cuenta con el planteamiento del problema, composición del marco teórico, formulación de la hipótesis, constatación de la hipótesis, los resultados y las conclusiones.

#### **3.2. Tipo de investigación**

Murillo (2008, citado por Vargas, 2009) refiere que los estudios de “investigación práctica o empírica presentan puntos característicos para la aplicación o utilización de los nuevos conocimientos que se obtuvieron, como a la vez que se adquieren donde el empleo del nuevo saber y los resultados, da como consecuencia una forma rigurosa, organizada y sistemática de conocer la realidad” (p. 159).

El tipo de investigación es aplicada, donde se busca ampliar el conocimiento universal además que entrega posibles soluciones para la práctica social.

#### **3.3. Nivel de investigación**

Cancela et al. (2010, citado por Moreno, 2018) “menciona que los estudios correlacionales son aquellos que comprenden los fundamentos en los que se está interesado en describir o aclarar las relaciones existentes entre las variables, mediante el uso de los coeficientes de correlación” (p. 8).

El nivel de la investigación es de correlación de fenómenos ya que se mide el grado de relación entre las dos variables.

### **3.4. Diseño de investigación**

Kerlinger y Lee (2002, citado por Moreno, 2013) menciona lo siguiente:

La investigación no experimental es la indagación empírica y sistemática en la que el investigador no tiene el control directo de las variables independientes, por el mismo hecho que sus manifestaciones ya han pasado o que son inminentemente no manipulables (p. 504).

La presente investigación es de tipo de diseño no experimental y el diseño general es el transaccional correlacional.

### **3.5. Población y muestra**

#### **3.5.1. Población**

La población estuvo conformada por alumnos de la facultad de Humanidades de la Escuela Profesional de Psicología de la Universidad Continental de Huancayo, con una totalidad de alumnos es 1175 matriculados en el ciclo regular de modalidad presencial, período académico 2020-I.

#### **3.5.2. Muestra**

La muestra de la investigación fue por la técnica de muestreo no probabilístico. El muestreo fue por conveniencia, donde la selección de las unidades de muestreo se dejó principalmente a la investigadora.

La muestra fue de 290 alumnos de la Facultad de Humanidades de la Escuela Profesional de Psicología de la Universidad Continental.

### **3.5.3. Criterio de inclusión y exclusión**

#### **Inclusión**

- Alumnos que obtengan puntaje mayor o igual a uno en la escala global en el instrumento de ARS
- Alumnos pertenecientes de la modalidad presencial
- Alumnos de la Escuela Profesional de Psicología de los diferentes ciclos matriculados del año de aplicación
- Alumnos que cuenten con un teléfono móvil
- Alumnos de ambos géneros
- Alumnos que refieran hacer empleen de las aplicaciones de interacción social

#### **Exclusión**

- Alumnos que obtengan el puntaje global igual a cero en el instrumento de ARS
- Alumnos que no estén utilizando un celular para conectarse a las aplicaciones de interacción social
- Alumnos no mayores de 30 años
- Alumnos que no acepten la participación en la investigación
- Alumnos que no desarrollaron completamente los instrumentos de aplicación

### **3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

Las técnicas seguidas en la obtención de los datos para el procesamiento estuvieron orientadas de la siguiente manera. En primer lugar, se solicitó al coordinador de la Escuela Profesional de Psicología de la Universidad Continental una constancia de autorización que indique el permiso correspondiente para la ejecución de la investigación, la cual implica el uso de los instrumentos de evaluación. En segundo lugar, con dicha autorización se coordinó con los docentes a cargo de las aulas de diversas áreas de la carrera de psicología, para la participación momentánea en sus sesiones educativas. Y, por último, se dio la explicación

pertinente del procedimiento, en donde se le público un correo institucional de autoría de la investigadora, para el envío de la información pertinente.

La recolección de datos mediante los instrumentos se llevó a cabo por el correo electrónico institucional, ya en líneas anteriores explicado; en tal sentido, se envió los instrumentos de evaluación y consentimiento informado a los alumnos participantes. Así mismo, el participante encuestado realizó la devolución de los cuestionarios con sus respectivas respuestas para su proceso y análisis. Esto a respuesta de la coyuntura que se vive en la actualidad.

### **3.6.1. Instrumento: Cuestionario adicción a las redes sociales: Ecurra y Salas (2014)**

El cuestionario de adicción a redes sociales (ARS) elaborado y validado por Ecurra y Salas (2014) y bajo la teoría de respuesta al ítem (TRI) para los ítems politómicos de respuesta graduada. Esta está compuesta por 24 ítems bajo un sistema de calificación de 5 puntos: (0) nunca, (1) rara vez, (2) algunas veces, (3) casi siempre, y (4) siempre.

Según los autores, se considera que la ausencia de adicción idealmente correspondería al puntaje cero (0), a partir de uno se valora el nivel de la adicción, por lo que aquello más cercano a 96 indica más nivel de adicción.

Estos valores se obtienen haciendo la suma las respuestas marcadas para cada uno de los ítems, se puede obtenerse un puntaje mínimo de 0 y un máximo 96 de para la escala global.

En su versión original, la cual ha sido construida y validada en nuestro medio, y es utilizada en el presente estudio, el cuestionario de adicción a redes sociales evidencia validez y confiabilidad adecuadas, pues presenta validez de constructo. Esta se logró a través de la validez de contenido y del análisis factorial confirmatoria, en donde se encontró las dimensiones.

En relación con la confiabilidad, se realizó a través de la consistencia interna, que alcanzó coeficientes alfa de Cronbach elevados, entre 0.88 hasta 0.92 en los factores que conforman el cuestionario. Datos que permiten señalar que el instrumento es válido y confiable.

Este instrumento fue utilizado por Rojas y Zárate (2017) en la ciudad de Huancayo para determinar la relación entre la adicción a redes sociales y hábitos de estudio en la Facultad de CC. SS. de la Universidad Peruana Los Andes. Se obtuvo como validez y confiabilidad que alcanzó niveles de coeficiente con alfa de Cronbach entre 0.76 hasta de 0.86.

### 3.6.1.1. Ficha técnica

<b>Nombre de la prueba</b>	: Cuestionario de adicción a redes sociales
<b>Acrónimo</b>	: ARS
<b>Autores</b>	: Miguel Escurra Mayaute y Edwin Salas Blas Docentes de la Universidad San Martín de Porres
<b>Procedencia</b>	: Lima, Perú
<b>Año</b>	: 2014
<b>Cobertura</b>	: Adolescentes y jóvenes con estudios universitarios
<b>Objetivo</b>	: Puede ser usada para el diagnóstico de adicciones a redes sociales o para la investigación
<b>Tipo de prueba</b>	: De potencia, psicométrica, objetiva, normativa, ejecución típica
<b>Estructura interna</b>	: Tres subescalas, obsesión por las redes sociales (10 ítems), falta de control personal (6 ítems) y uso excesivo de las redes sociales (8 ítems). Se obtiene un puntaje total (24 ítems), cinco opciones de respuesta, nunca a siempre
<b>Administración</b>	: Individual / colectiva
<b>Duración</b>	: 10 a 15 minutos
<b>Calificación</b>	: Los puntajes se obtienen de la suma simple de los ítems
<b>Características psicométricas:</b>	Obsesión por las redes sociales ( $\alpha = 0.91$ ), falta de control personal ( $\alpha = 0.88$ ), uso excesivo de las redes sociales ( $\alpha = 0.92$ ). Puntaje total, $\alpha = 0.95$ .



<b>Normas</b>	: Puntajes normativos. No hay normas oficiales
<b>Áreas de evaluación</b>	: Para utilizarse en ámbitos clínicos y educativos.

### **3.6.2. Instrumento: Habilidades sociales**

Su validez fue que el instrumento de habilidades sociales se elaboró por la OPS/OMS, y fue aprobado RM N.º 1077-2006 el MINSA, con una escala de valoración de 5 a 7 niveles. Este instrumento se utiliza a nivel nacional, por ser un instrumento del ministerio de salud.

La prueba consta de 42 preguntas con alternativas tipo Likert (nunca, rara vez, a veces, a menudo, siempre), que evalúan la variable de las habilidades sociales en adultos jóvenes. Está subdividida en cuatro áreas que son las siguientes: la asertividad con los ítems del 1 al 12, la comunicación con los ítems del 13 al 21, la autoestima con los ítems del 22 al 33 y la toma de decisiones con los ítems del 34 al 42. Las pautas de calificación e interpretación son las siguientes: muy bajo (0-20), bajo (20-22), promedio bajo (33-38), promedio (39 a 41), promedio alto (42 a 44), alto (45-49) y muy alto (50 a más).

#### **Validez y confiabilidad**

Realizó una prueba piloto haciendo uso de las estadísticas de fiabilidad para el cuestionario de las habilidades sociales, constando de 42 elementos y con el valor de Alfa de Cronbach de 0,947; en la que se observa que el valor de fiabilidad se acerca al 1, lo cual nos indica que el instrumento es fiable. De otro lado, realizó el juicio de expertos a cinco especialistas para verificar la validez del instrumento dando como válido, dando como fiable el instrumento (Galindo, 2019).

### 3.6.2.1. Ficha técnica

<b>Nombre de la prueba</b>	: Evaluación de habilidades sociales
<b>Autores</b>	: Departamento de Promoción de Salud Mental y de Prevención de problemas Psicosociales Instituto Especializado de salud Mental “Honorio Delgado/Hideyo Noguchi”. Ministerio de Salud
<b>Procedencia</b>	: Lima, Perú
<b>Año</b>	: 2005
<b>Cobertura</b>	: Adolescentes y jóvenes con estudios universitarios
<b>Objetivo</b>	: Determinar niveles de habilidades sociales en adultos jóvenes y escala global
<b>Estructura interna</b>	: Áreas que son los siguientes: la asertividad con los ítems del 1 al 12, la comunicación con los ítems del 13 al 21, la autoestima con los ítems del 22 al 33 y la toma de decisiones con los ítems del 34 al 42
<b>Administración</b>	: Individual / Colectiva
<b>Duración</b>	: 15 a 20 minutos
<b>Número de preguntas</b>	: 42 ítems
<b>Calificación e interpretación</b>	: Muy bajo (0-20), bajo (20-22), promedio bajo (33-38), promedio (39 a 41), promedio alto (42 a 44), alto (45-49) y muy alto (50 a más)
<b>Características psicométricas</b>	: Valor de Alfa de Cronbach de 0,947
<b>Normas</b>	: No hay normas oficiales
<b>Tipo de escala</b>	: Likert
<b>Áreas de evaluación</b>	: Para utilizarse en ámbito clínico, educativo comunitario y organizacional

### **3.7. Técnicas de procesamiento y análisis de datos**

El análisis de los datos obtenidos se realizó mediante el *software* SPSS v25, con la técnica descriptiva, y el análisis con la presentación de datos mediante la técnica gráfica.

### **3.8. Aspectos éticos de la investigación**

- La información obtenida se mantiene en absoluta reserva.
- Los participantes de la investigación fueron informados de lo que se está investigando, y de los instrumentos que se le evaluó.
- El lenguaje utilizado no fue técnico al momento que se informó sobre la investigación, para el entendimiento de los alumnos.
- El bienestar de los alumnos se tuvo en cuenta durante el proceso de investigación por encima de cualquier requerimiento de la investigación.
- Se respetó los derechos de los alumnos de la investigación.
- Se informó sobre ventajas y desventajas para la obtención del consentimiento de los alumnos.

## CAPÍTULO IV

### RESULTADOS Y DISCUSIÓN

#### 4.1. Resultados del tratamiento y análisis de la información

En este capítulo se presenta los resultados a los que se ha llegado en la investigación en función a los objetivos, planteamiento de problemas y las hipótesis. Los cuales están divididos por grupos. Además, como la variable de empleo a las aplicaciones de interacción social en sus tres dimensiones, con la correlación de la otra variable de habilidades sociales.

Tabla 3

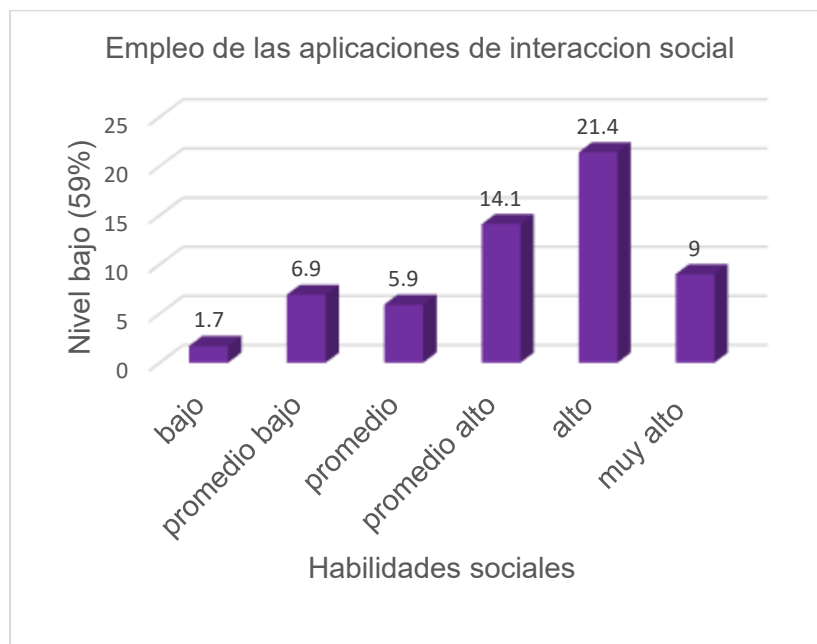
*Relación entre el empleo a las aplicaciones de interacción social y las habilidades sociales*

Categoría diagnóstica		Empleo de las aplicaciones de interacción social						Total	
		Nivel de empleo bajo (0-32)		Nivel de empleo medio (33-64)		Nivel de empleo alto (65-96)			
		Fr	%	Fr	%	Fr	%	Fr	%
Habilidades sociales	Bajo	5	1.7	2	0.7	1	0.3	8	2.7
	promedio bajo	20	6.9	19	6.6	1	0.3	40	13.8
	Promedio	17	5.9	29	10.0	3	1.0	49	16.9
	promedio alto	41	14.1	29	10.0	3	1.0	73	25.2
	Alto	62	21.4	23	7.9	1	0.3	86	29.7
	muy alto	26	9.0	7	2.4	1	0.3	34	11.7
Total		171	59.0	109	37.6	10	3.4	290	100

*Nota:* Base de datos obtenido mediante el *software* SPSS

**Interpretación:** En la tabla 3, se observa los resultados en general, la relación de la variable del empleo de las aplicaciones de interacción social y las habilidades sociales tiene mayor relación el nivel de empleo bajo con 59 % (171 alumnos), se relaciona con un nivel de

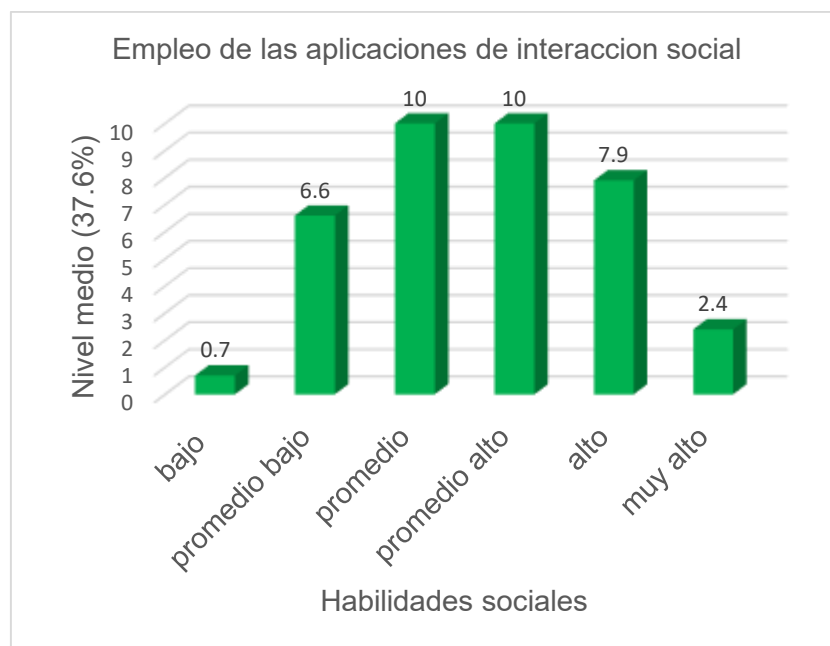
habilidad social alto con 29,7 % (86 alumnos), y de otro extremo en el nivel alto de las aplicaciones con menos significancia siendo un total de la muestra de 290 alumnos evaluados.



*Figura 1.* Porcentajes del empleo de nivel bajo de las aplicaciones de interacción social en correlación con las habilidades sociales

*Nota:* La figura muestra cifras del empleo de nivel bajo con las habilidades sociales

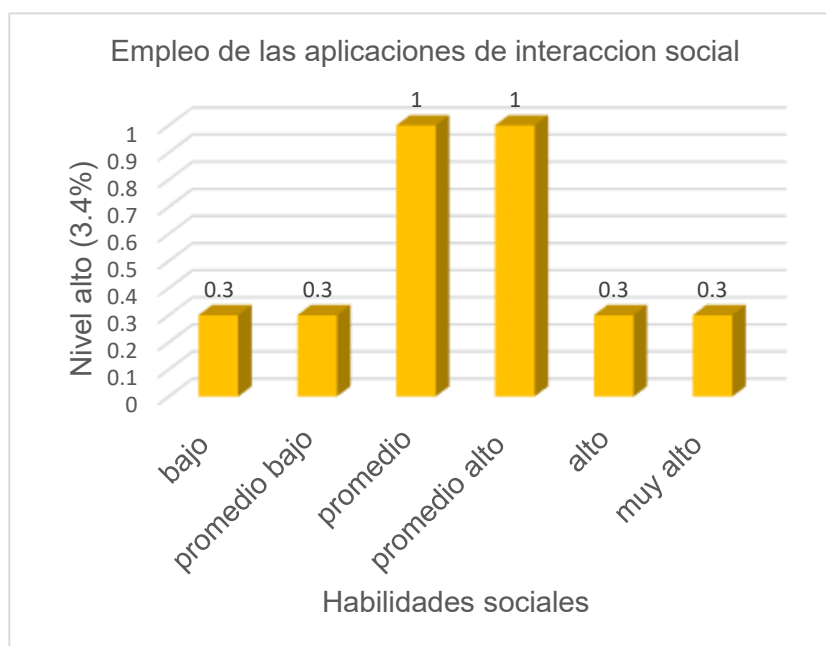
**Interpretación:** En la figura 1, se observa que el empleo de aplicaciones de interacción social de nivel bajo con 59% (171 alumnos) tiene una relación con la categoría alto con 21.4% (86 alumnos) de habilidades sociales, y manifiesta una correlación inversa. Ver tabla 3



*Figura 2.* Porcentajes del empleo de nivel medio de las aplicaciones de interacción social en correlación con las habilidades sociales

*Nota:* La figura muestra cifras del empleo de nivel medio con las habilidades sociales

**Interpretación:** En la figura 2, se observa que el empleo de aplicaciones de interacción social de nivel medio con 37.6% (109 alumnos) tiene una relación con la categoría promedio alto con 10 % (29 de alumnos) de habilidades sociales, y manifiesta una correlación inversa. Ver tabla 3



*Figura 3.* Porcentajes del empleo de nivel alto de las aplicaciones de interacción social en correlación con las habilidades sociales

*Nota:* La figura muestra cifras del empleo de nivel alto con las habilidades sociales

**Interpretación:** En la figura 3, se observa que el empleo de aplicaciones de interacción social de nivel alto con 3.4% (10 alumnos) tiene una relación con la categoría promedio alto con 1% (3 alumnos) de habilidades sociales, y manifiesta una correlación inversa. Ver tabla 3

Tabla 4  
*Relación entre obsesión por las aplicaciones de interacción social y las habilidades sociales*

		Obsesión por las aplicaciones de interacción social							
Categoría diagnóstica		Nivel de empleo bajo (0 -32)		Nivel de empleo medio (33 – 64)		Nivel de empleo alto (65 – 96)		Total	
		Fr	%	Fr	%	Fr	%	Fr	%
Habilidades sociales	bajo	6	2.1	2	0.7	0	0.0	8	2.8
	promedio bajo	31	10.7	9	3.1	0	0.0	40	13.8
	promedio	27	9.3	20	6.9	2	0.7	49	16.9
	promedio alto	51	17.6	20	6.9	2	0.7	73	25.2
	alto	75	25.9	10	3.4	1	0.3	86	29.7
	muy alto	32	11.0	1	0.3	1	0.3	34	11.6
Total		222	76.6	62	21.3	6	2.1	290	100

*Nota:* Base de datos obtenido mediante el *software* SPSS

**Interpretación:** En la tabla 4, se observa los resultados en general, la relación de la dimensión obsesión por las aplicaciones de interacción social en correlación con las habilidades sociales, tiene mayor relación el nivel de empleo bajo con 76,6% (222 alumnos), se relaciona con un nivel de habilidad social alto con 29,7 % (86 alumnos), y de otro extremo en el nivel alto de las aplicaciones con menos significancia siendo un total de la muestra de 290 alumnos evaluados.



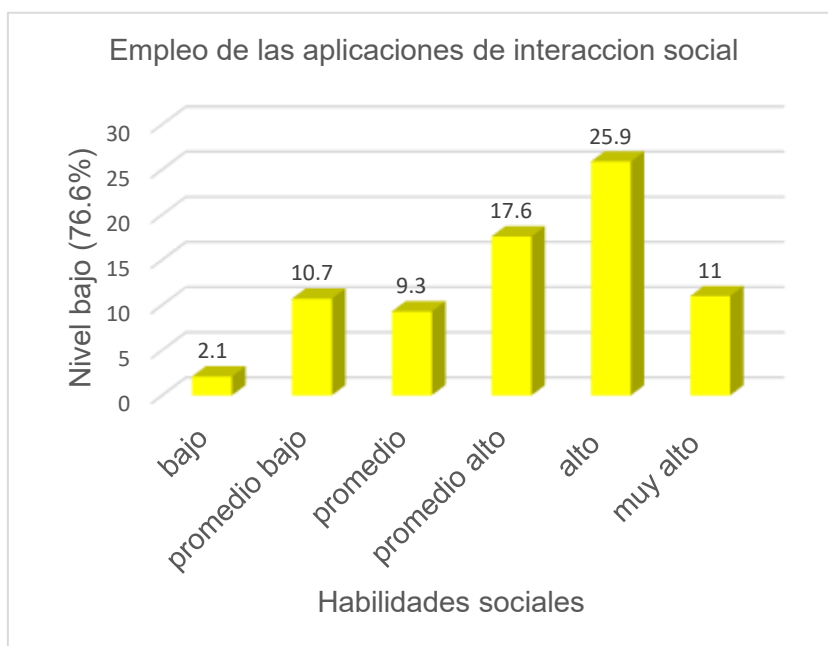
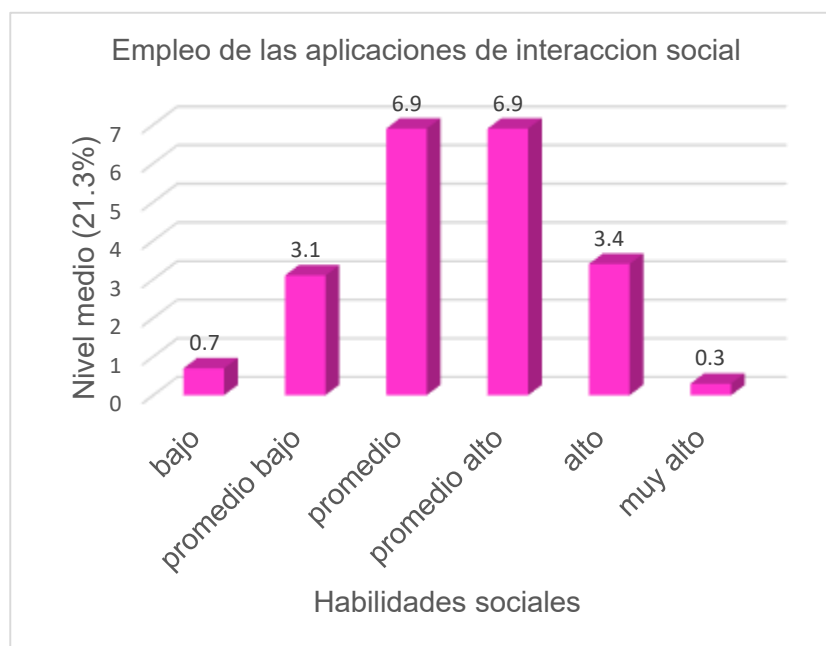


Figura 4. Porcentajes del empleo de nivel bajo de las aplicaciones de interacción social en correlación con las habilidades sociales

*Nota:* La figura muestra cifras del empleo de nivel bajo con las habilidades sociales

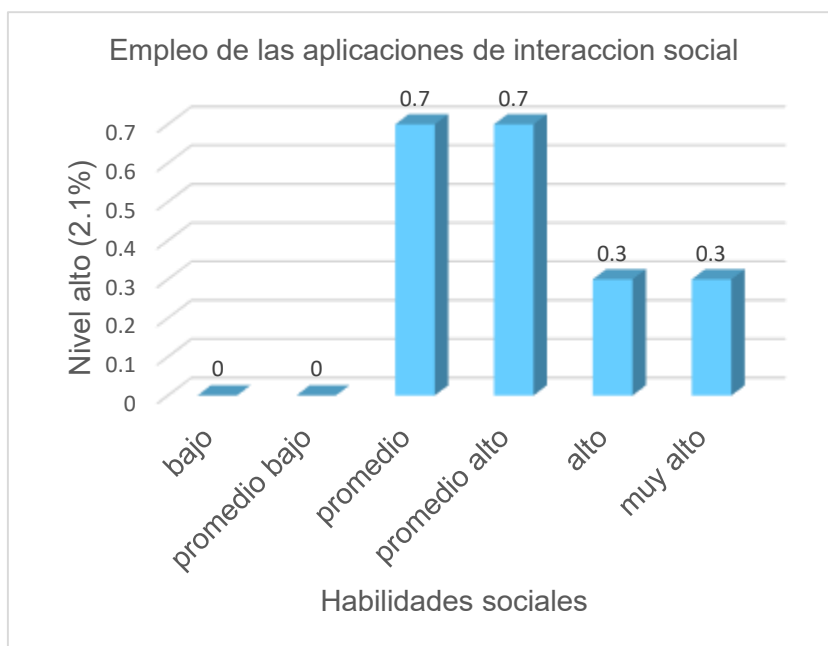
**Interpretación:** En la figura 4, se observa que el empleo de aplicaciones de interacción social de nivel bajo con 76,6 % (222 alumnos) tiene una relación con la categoría alto con 25,9 % (75 alumnos) de habilidades sociales, y manifiesta una correlación inversa. Ver tabla 4



*Figura 5.* Porcentajes del empleo de nivel medio de las aplicaciones de interacción social en correlación con las habilidades sociales

*Nota:* La figura muestra cifras del empleo de nivel medio con las habilidades sociales

**Interpretación:** En la figura 5, se observa que el empleo de aplicaciones de interacción social de nivel medio con 21.3% (62 alumnos) tiene una relación con la categoría promedio alto con 6.9% (20 alumnos) de habilidades sociales, y manifiesta una correlación inversa. Ver tabla



*Figura 6.* Porcentajes del empleo de nivel alto de las aplicaciones de interacción social en correlación con las habilidades sociales

*Nota:* La figura muestra cifras del empleo de nivel alto con las habilidades sociales

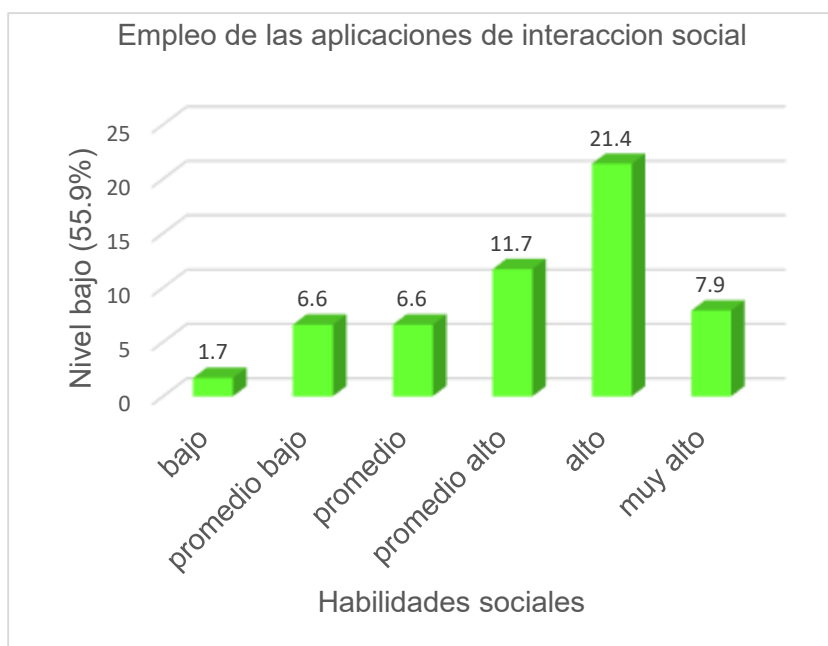
**Interpretación:** En la figura 6, se observa que el empleo de aplicaciones de interacción social de nivel alto con 2.1% (6 alumnos) tiene una relación con la categoría promedio alto con 0.7% (2 alumnos) de habilidades sociales, y manifiesta una correlación inversa. Ver tabla 4

**Tabla 5**  
*Relación entre falta de control personal por el empleo de las aplicaciones de interacción social y las habilidades sociales*

Categoría diagnóstica		Falta de control personal por empleo de las aplicaciones de interacción social						Total	
		Nivel de empleo bajo (0 – 32)		Nivel de empleo medio (33 – 64)		Nivel de empleo alto (65 – 96)			
		Fr	%	Fr	%	Fr	%		
Habilidades sociales	Bajo	5	1.7	2	0.7	1	0.3	8	2.7
	promedio bajo	19	6.6	21	7.2	0	0.0	40	13.8
	Promedio	19	6.6	28	9.7	2	0.7	49	16.9
	promedio alto	34	11.7	34	11.7	5	1.7	73	25.2
	Alto	62	21.4	22	7.6	2	0.7	86	29.7
	muy alto	23	7.9	10	3.4	1	0.3	34	11.7
Total		162	55.9	117	40.3	11	3.8	290	100

*Nota:* Base de datos obtenido mediante el *software* SPSS

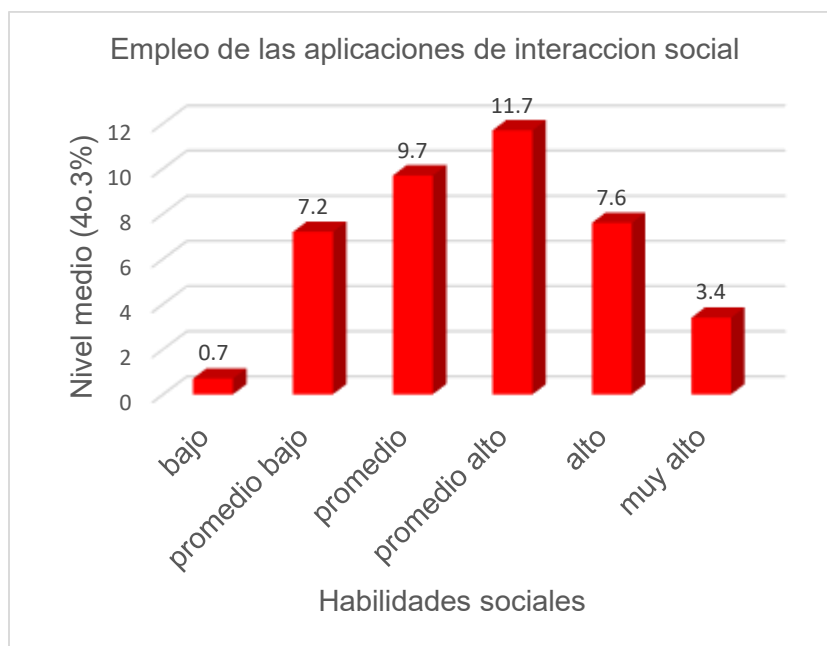
**Interpretación:** En la tabla 5, se observa los resultados en general, la relación de la dimensión falta de control personal por empleo de las aplicaciones de interacción social en correlación con las habilidades sociales, tiene mayor relación el nivel de empleo bajo con 55,9 % (162 alumnos), se relaciona con un nivel de habilidad social alto con 29,7 % (86 alumnos), y de otro extremo en el nivel alto de las aplicaciones con menos significancia siendo un total de la muestra de 290 alumnos evaluados.



*Figura 7.* Porcentajes del empleo de nivel bajo de las aplicaciones de interacción social en correlación con las habilidades sociales

Nota: La figura muestra cifras del empleo de nivel bajo con las habilidades sociales

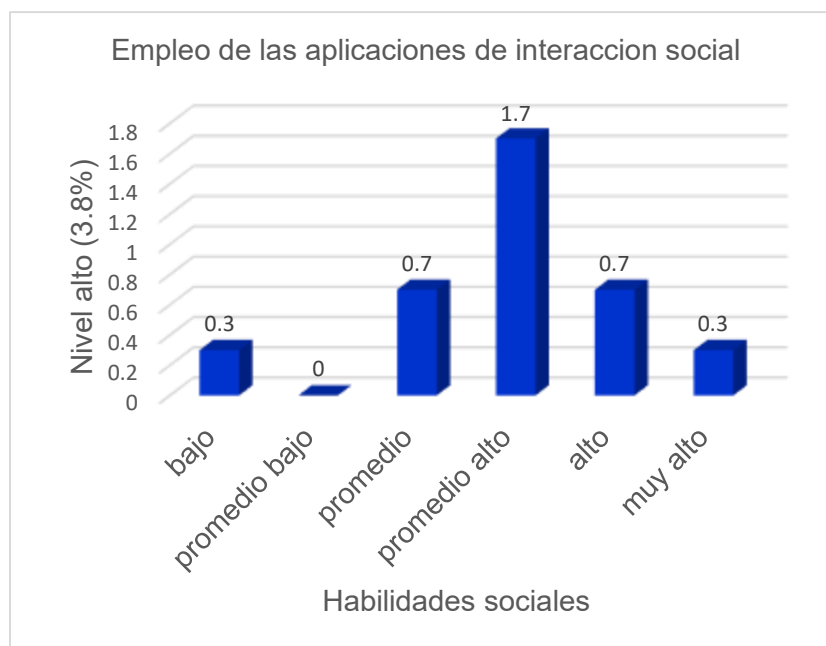
**Interpretación:** En la figura 7, se observa que el empleo de aplicaciones de interacción social de nivel bajo con 55,9 % (162 alumnos) tiene una relación con la categoría alto con 21,4 % (62 alumnos) de habilidades sociales, y manifiesta una correlación inversa. Ver tabla 5



*Figura 8.* Porcentajes del empleo de nivel medio de las aplicaciones de interacción social en correlación con las habilidades sociales

*Nota:* La figura muestra cifras del empleo de nivel medio con las habilidades sociales

**Interpretación:** En la figura 8, se observa que el empleo de aplicaciones de interacción social de nivel medio con 40.3% (117 alumnos) tiene una relación con la categoría promedio alto con 11.7% (34 alumnos) de habilidades sociales, y manifiesta una correlación inversa. Ver tabla 5



*Figura 9.* Porcentajes del empleo de nivel alto de las aplicaciones de interacción social en correlación con las habilidades sociales

*Nota:* La figura muestra cifras del empleo de nivel alto con las habilidades sociales

**Interpretación:** En la figura 9, se observa que el empleo de aplicaciones de interacción social de nivel alto con 3.8% tiene una relación con la categoría promedio alto con 1.7% (5 alumnos) de habilidades sociales, y manifiesta una correlación inversa. Ver tabla 5

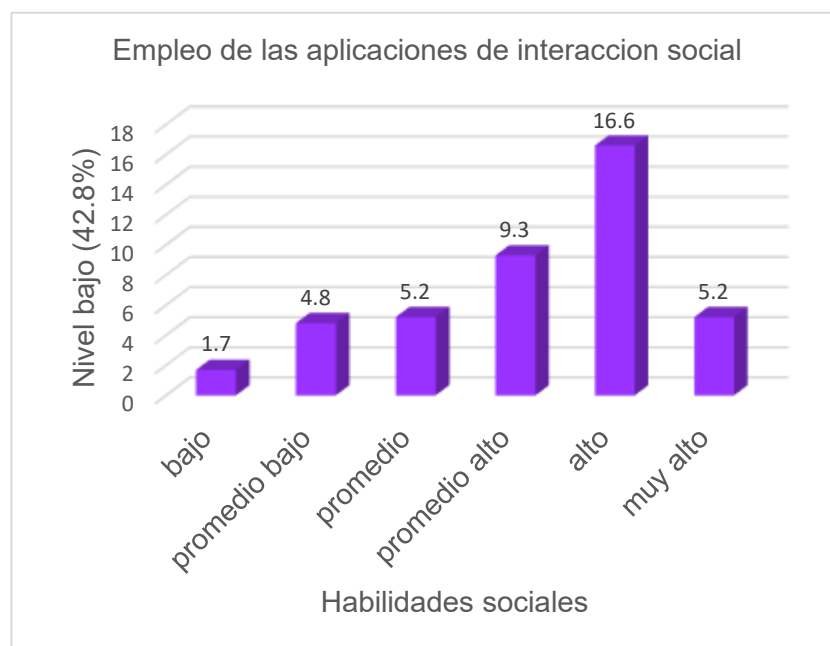
Tabla 6  
*Relación entre uso excesivo de las aplicaciones de interacción social y las habilidades sociales*

Categoría diagnóstica		Uso excesivo de las aplicaciones de interacción social						Total	
		Nivel de empleo bajo (0 – 32)		Nivel de empleo medio (33 – 64)		Nivel de empleo alto (65- 96)			
		Fr	%	Fr	%	Fr	%		
Habilidades sociales	Bajo	5	1.7	2	0.7	1	0.3	8	2.7
	promedio bajo	14	4.8	23	7.9	3	1.0	40	13.8
	Promedio	15	5.2	28	9.7	6	2.1	49	16.9
	promedio alto	27	9.3	42	14.5	4	1.4	73	25.2
	Alto	48	16.6	34	11.7	4	1.4	86	29.7
	muy alto	15	5.2	17	5.9	2	0.7	34	11.7
Total		124	42.8	146	50.3	20	6.9	290	100

*Nota:* Base de datos obtenido mediante el *software* SPSS

**Interpretación:** En la tabla 6, se observa los resultados en general, la relación de la dimensión uso excesivo de las aplicaciones de interacción social en correlación con las habilidades sociales, tiene mayor relación el nivel de empleo medio con 50.3% (146 alumnos), se relaciona con un nivel de habilidad social alto con 29.7% (86 alumnos), y de otro extremo en el nivel alto de las aplicaciones con menos relación siendo un total de la muestra de 290 alumnos evaluados.

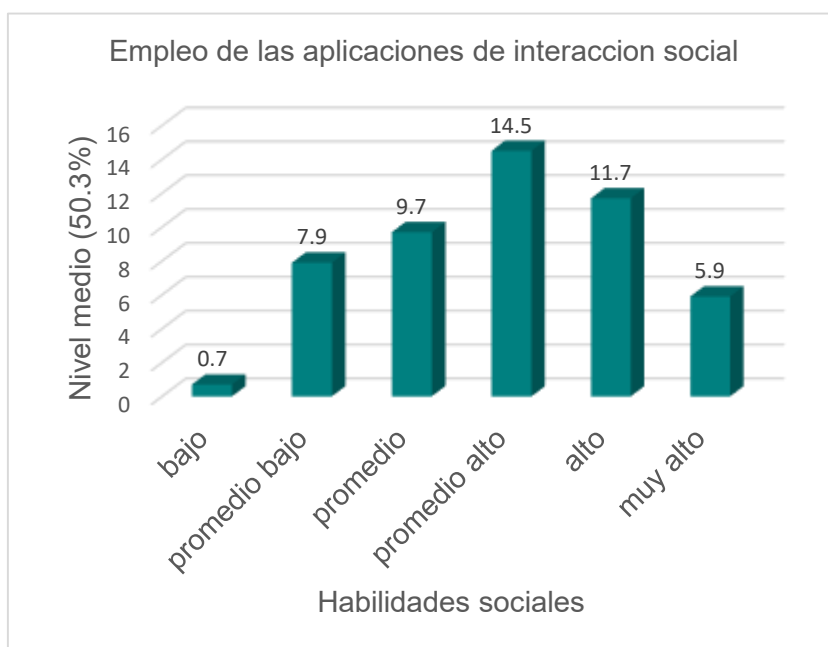




*Figura 10.* Porcentajes del empleo de nivel bajo de las aplicaciones de interacción social en correlación con las habilidades sociales

*Nota:* La figura muestra cifras del empleo de nivel bajo con las habilidades sociales

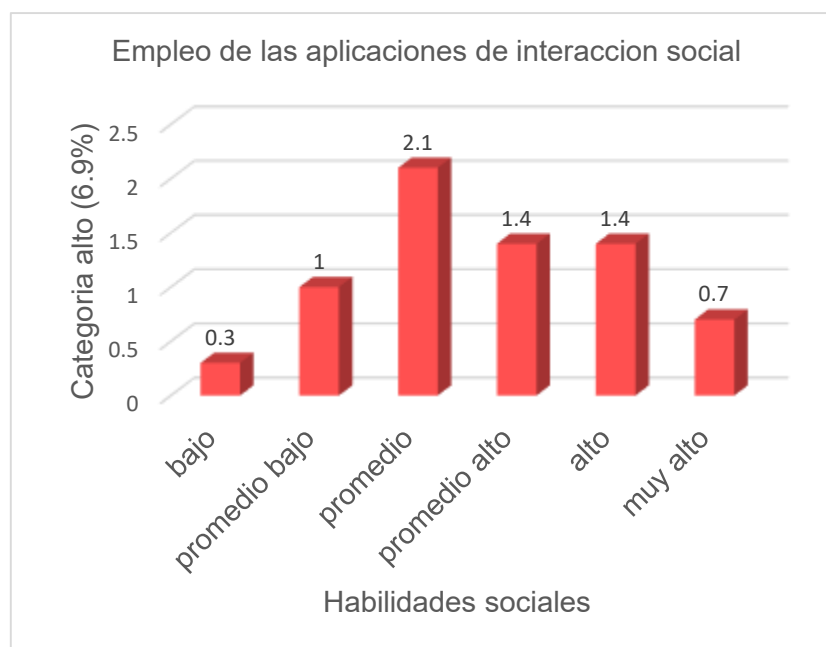
**Interpretación:** En la figura 10, se observa que el empleo de aplicaciones de interacción social de nivel bajo con 42.8% (124 alumnos) tiene una relación con la categoría alto con 16.6% (48 alumnos) de habilidades sociales, y manifiesta una correlación inversa. Ver tabla 6



*Figura 11.* Porcentajes del empleo de nivel medio de las aplicaciones de interacción social en correlación con las habilidades sociales

*Nota:* La figura muestra cifras del empleo de nivel medio con las habilidades sociales

**Interpretación:** En la figura 11, se observa que el empleo de aplicaciones de interacción social de nivel medio con 50.3% (146 alumnos) tiene una relación con la categoría promedio alto con 14.5% (42 alumnos) de habilidades sociales, y manifiesta una correlación inversa. Ver tabla 6



*Figura 12.* Porcentajes del empleo de nivel alto de las aplicaciones de interacción social en correlación con las habilidades sociales

*Nota:* La figura muestra cifras del empleo de nivel alto con las habilidades sociales

**Interpretación:** En la figura 12, se observa que el empleo de aplicaciones de interacción social de nivel alto con 6.9% (20 alumnos) tiene una relación con la categoría promedio con 2.1% (6 alumnos) de habilidades sociales, y manifiesta una correlación inversa. Ver tabla 6

#### 4.2. Prueba de normalidad de las variables empleo de las aplicaciones de interacción social y habilidades sociales

##### a. Hipótesis estadísticas

**H<sub>0</sub>:** Las variables empleo de las aplicaciones de interacción social y habilidades sociales de los alumnos tienen distribuciones normales

**H<sub>1</sub>:** Las variables empleo de las aplicaciones de interacción social y habilidades sociales de los alumnos no tienen distribuciones normales

**b. Nivel de significancia**

$$\alpha = 0,05 = 5\%$$

**c. Estadístico de prueba**

Kolmogorov – Smirnov

**d. Regla de decisión**

- Si  $p < 0,05$  rechazamos la  $H_0$  y acepta la  $H_1$
- Si  $p \geq 0,05$  aceptamos la  $H_0$  y rechazamos la  $H_1$

**e. Resultados**

Tabla 7  
Resultados prueba de normalidad de las variables

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>		
	Estadístico	Gl	Sig.
<b>Empleo de las aplicaciones de interacción social</b>	,375	290	,000
<b>Habilidades sociales</b>	,189	290	,000

Nota: Base de datos obtenido mediante el *software* SPSS

**f. Decisión e interpretación**

La variable empleo de las aplicaciones de interacción social y la variable habilidades sociales tienen un  $p=0,000$  menor al nivel de significancia 0,05 por lo que se afirma que la distribución de datos de las variables no es normal. Como ambas variables tienen un  $p$  menor al nivel de significancia 0,05 se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna. “Las variables no tienen distribuciones normales”

Por lo cual se utiliza una prueba No paramétrica, para este estudio correlacional es la Rho de Spearman.

### 4.3. Prueba de hipótesis

#### 4.3.1. Hipótesis general

Tabla 8

*Estadígrafo de prueba Rho de Spearman de la hipótesis general*

Rho de Spearman		Empleo de las aplicaciones de interacción social	Habilidades sociales
Empleo de las aplicaciones de interacción social	Coefficiente de correlación	1,000	-,220**
	Sig. (bilateral)		,001
Habilidades sociales	Coefficiente de correlación	-,220**	1,000
	Sig. (bilateral)	,001	

\*\* La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral)

*Nota:* Base de datos obtenido mediante el *software* SPSS

**a. Hipótesis**

H1: Si existe relación significativa entre el empleo de las aplicaciones de interacción social y las habilidades sociales en alumnos de la Universidad Continental-2020

Ho: No existe relación significativa entre el empleo de las aplicaciones de interacción social y las habilidades sociales en alumnos de la Universidad Continental-2020

**b. Nivel de significancia**

$$\alpha = 0,05 = 5\%$$

**c. Regla de decisión**

P valor  $< 0,05$  = La H1 se aprueba. Existe relación entre las variables

P valor  $> 0,05$  = La Ho se aprueba. No existe relación entre las variables

Sig. (Bilateral): 0,001 = P valor es menor a 0,05. La H1 se aprueba.

**d. Interpretación de coeficiente de correlación**

Debido a que  $-.220^{**}$  está inmerso en la correlación con un rango de  $-0,2$  a  $-0,39$  se determina que es una correlación inversa baja.

**e. Decisión e interpretación**

Se determina que existe una correlación inversa baja entre el empleo de las aplicaciones de interacción social y las habilidades sociales en alumnos de la Universidad Continental-2020, significa que, a mayor empleo de las aplicaciones de interacción social, disminuye las habilidades sociales en este caso es mínima, y se evidencia que existe una relación negativa con un nivel de significancia de 0.01 entre ambas variables.

### 4.3.2. Hipótesis Específicos

Tabla 9

*Estadígrafo de prueba Rho de Spearman de la hipótesis específica 1*

Rho de Spearman		Obsesión por las aplicaciones de interacción social	Habilidades sociales
Obsesión por las aplicaciones de interacción social	Coefficiente de correlación	1,000	-,196**
	Sig. (bilateral)		,004
Habilidades sociales	Coefficiente de correlación	-,196**	1,000
	Sig. (bilateral)	,004	

\*\* . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral)

*Nota:* Base de datos obtenido mediante el *software* SPSS

#### a. Hipótesis

H2: Si existe relación significativa entre la obsesión por las aplicaciones de interacción social y las habilidades sociales en alumnos de la Universidad Continental-2020

Ho: No existe relación significativa entre la obsesión por las aplicaciones de interacción social y las habilidades sociales en alumnos de la Universidad Continental-2020

#### b. Nivel de significancia

$$\alpha = 0,05 = 5\%$$

#### c. Regla de decisión

P valor < 0,05 = La H1 se aprueba. Existe relación entre las variables

P valor > 0,05 = La Ho se aprueba. No existe relación entre las variables

Sig. (Bilateral): 0,004= P valor es menor a 0,05. La H1 se aprueba.

**d. Interpretación de coeficiente de correlación**

Debido que  $-.196^{**}$  está inmerso en la correlación con un rango de  $-0,01$  a  $-0,19$  se determina que es una correlación inversa muy baja.

**e. Decisión e interpretación**

Se determina que existe una correlación inversa muy baja entre la obsesión por las aplicaciones de interacción social y las habilidades sociales en alumnos de la Universidad Continental-2020, y se evidencia que existe una relación negativa con un nivel de significancia de 0.01 entre ambas variables.

Tabla 10

*Estadígrafo de prueba Rho de Spearman de la hipótesis específica 2*

Rho de Spearman		Falta de control personal por el empleo de las aplicaciones de interacción social	Habilidades sociales
Falta de control personal por el empleo de las aplicaciones de interacción social	Coeficiente de correlación	1,000	$-.149^*$
	Sig. (bilateral)		,028
Habilidades sociales	Coeficiente de correlación	$-.149^*$	1,000
	Sig. (bilateral)	,028	

\* La correlación es significativa en el nivel 0,05 (bilateral)

*Nota:* Base de datos obtenido mediante el *software* SPSS



**a. Hipótesis**

H3: Si existe relación significativa entre la falta de control personal por el empleo de las aplicaciones de interacción social y las habilidades sociales en alumnos de la Universidad Continental-2020

Ho: No existe relación significativa entre la falta de control personal por el empleo de las aplicaciones de interacción social y las habilidades sociales en alumnos de la Universidad Continental-2020

**b. Nivel de significancia**

$$\alpha = 0,05 = 5\%$$

**c. Regla de decisión**

P valor  $< 0,05$  = La H1 se aprueba. Existe relación entre las variables

P valor  $> 0,05$  = La Ho se aprueba. No existe relación entre las variables

Sig. (Bilateral): 0,028 = P valor es menor a 0,05. La H1 se aprueba.

**d. Interpretación de coeficiente de correlación**

Debido que  $-,149^{**}$  está inmerso en la correlación con un rango de  $-0,01$  a  $-0,19$  se determina que es una correlación inversa muy baja.

**e. Decisión e interpretación**

Se determina que existe una correlación inversa muy baja entre la falta de control personal por el empleo de las aplicaciones de interacción social y las habilidades sociales en alumnos de la Universidad Continental-2020, y se evidencia que existe una relación negativa con un nivel de significancia de 0.05 entre ambas variables.

Tabla 11  
*Estadígrafo de prueba Rho de Spearman de la hipótesis específica 3*

Rho de Spearman		Uso excesivo de las aplicaciones de interacción social	Habilidades sociales
Uso excesivo de las aplicaciones de interacción social	Coefficiente de correlación	1,000	-,131
	Sig. (bilateral)		,054
Habilidades sociales	Coefficiente de correlación	-,131	1,000
	Sig. (bilateral)	,054	

*Nota:* Base de datos obtenido mediante el *software* SPSS

**a. Hipótesis**

H4: Si existe relación significativa entre el uso excesivo de las aplicaciones de interacción social y las habilidades sociales en alumnos de la Universidad Continental-2020

Ho: No existe relación significativa entre el uso excesivo de las aplicaciones de interacción social y las habilidades sociales en alumnos de la Universidad Continental-2020

**b. Nivel de significancia**

$$\alpha = 0,05 = 5\%$$

**c. Regla de decisión**

P valor < 0,05 = La H1 se aprueba. Existe relación entre las variables

P valor > 0,05 = La Ho se aprueba. No existe relación entre las variables

Sig. (Bilateral): 0,054 = P valor es mayor a 0,05. La Ho se aprueba.

#### **d. Decisión e interpretación**

Se determina que no existe correlación entre el uso excesivo de las aplicaciones de interacción social y las habilidades sociales en alumnos de la Universidad Continental-2020, por el P valor es mayor a 0,05 por lo cual se rechaza la H1 y se aprueba la Ho.

#### **4.4. Discusión de resultados**

En este capítulo se hará la interpretación de los resultados obtenidos sobre la base de los objetivos planteados.

El objetivo general fue determinar la relación entre el empleo a las aplicaciones de interacción social y las habilidades sociales en alumnos de la Universidad Continental-2020; nos señala que el empleo de las aplicaciones de interacción social, con los resultados obtenidos de la evaluación con los alumnos de la carrera profesional de psicología se encuentra un nivel de empleo bajo, con 59 % en relación con las habilidades sociales en la categoría alto con 29,7 %.

En la investigación se observa los datos que demuestran la relación es negativa, con un nivel de correlación significativa; en tal sentido se manifiesta en relación con la tesis de Jiménez (2018), donde ella determina que el uso de más de dos horas considera que es excesivo y que ejercen de manera significativa en las habilidades sociales de los estudiantes, en comparación con lo hallado se refiere que a mayor empleo de aplicaciones de interacción social se ve también disminuido las habilidades sociales, sin embargo, no se determina por el tiempo de uso sino, por el nivel de empleo que ejercen los universitarios.

Teniendo en cuenta que debido a la coyuntura actual del país y del mundo, se debe considerar que el empleo de las aplicaciones de interacción social y las herramientas tecnológicas para la interacción son importantes, por ello, se notó el incremento del empleo de otros aplicativos como el Google Meet, Zoom, entre otros, para la comunicación entre los alumnos y docentes.

Así mismo, con la investigación de Gavilanes (2015) se obtiene como resultado que a mayor uso de las aplicaciones se ve modificado el comportamiento, otorgándole así una patología. Entonces, en relación con los datos obtenidos aquí, se puede decir que es similar el comportamiento patológico, porque a mayor empleo de las aplicaciones el comportamiento de los universitarios se ha visto disminuida.

Por lo tanto, en similitud al tener pocas habilidades sociales también se le denomina una patología, la cual diferenciando las épocas de las investigaciones que es cinco años se puede demostrar que el incremento de las aplicaciones ya viene relacionada a las habilidades sociales de los jóvenes desde hace un tiempo.

Del mismo modo, la investigación de Galindo & Reyes (2015), que refiere que a mayor uso del internet son menores las habilidades sociales, lo que origina que los usuarios de internet que tengan poca espontaneidad pueden manifestar que las habilidades sociales se ven afectadas como, por ejemplo, al no tener un contacto directo con las demás personas desarrollan ciertas actitudes como falta de confianza de dialogar en persona y prefieren hacerlo a través de un equipo móvil.

Sin embargo, cabe mencionar que las realidades entre una y otra población son distintas, por lo tanto, esta comparación demuestra que en las tres investigaciones descritas sí tienen una similitud a pesar de ser de otros países, entonces podemos referir que el problema actual no solo se manifestó como fenómeno en nuestra realidad, sino que está inmersa en toda población que cuente con un teléfono móvil y una línea de internet para poder acceder a las aplicaciones que son de gran utilidad, que juega un papel importante en el desarrollo de las habilidades sociales.

De otro lado, a pesar de las relaciones negativas, se puede extraer algo positivo, el intercambio de cultura, educación, entre otros; pero cabe recalcar que todo ello se ve opacado por la falta de habilidades sociales, que como fenómeno afecta a toda clase social que cuente con lo mencionado.

En la investigación de Portocarrero (2019), al igual que las demás investigaciones citadas, se indica que existe una similitud con la presente investigación; en concordancia a la existencia de una relación inversa, sin embargo, en la dimensión de uso excesivo de Portocarrero que tiene una relación inversa, difiere porque lo hallado en la presente investigación no existe relación. Por lo tanto, con lo hallado se puede inferir que en la actualidad los usuarios de las aplicaciones aún tienen cierto control sobre el empleo, tal vez sea condicionado este empleo por la coyuntura actual, que los obliga a cumplir con las obligaciones que les impone la universidad, desde ese punto de vista se puede definir con ello, pero constatar cierta similitud entre ambas investigaciones. Así mismo con las investigaciones de Tamayo (2018), y los demás citados.

Además, Prato (2010) refiere que las aplicaciones son herramientas que permiten comunicarse de manera instantánea, sin embargo, con lo aquí expuesto y además de las investigaciones citadas, se llega a un acuerdo de que, si es una herramienta muy útil, pero tiene un lado negativo que hace la facilidad de comunicación, pero no permite el desarrollo de las habilidades sociales, y que hace que estas disminuyan, esto motivado por la falta de madurez y conciencia del uso de estas herramientas.

Por otra parte, Rial et al. (2015), concuerdan que existen riesgos, en tal sentido se puede corroborar la información porque se puede observar que personas de cualquier índole pueden hacer empleo de estas, incluso con cuentas falsas que no es difícil de demostrar para sujeto,

En tal sentido, el DSM-V se demuestra que la relación del empleo de las aplicaciones de interacción social con sus tres dimensiones tiene una relación inversa con las habilidades sociales, que a corto, mediano o largo plazo, van a generar una adicción, en donde el sujeto implicado sufrirá repercusiones que alteraran su vida cotidiana.

Teniendo en cuenta a Ibañez (2014), que manifiesta que es una compleja red de relaciones cotidianas, cuyo propósito es llevar a una sociabilización virtual, sin embargo, lo que se evidencia aquí es una realidad que quizás esté destruyendo un sistema de socialización entre las personas y su entorno social, que normalmente se desenvolvían en años anteriores, años que no existan este tipo de tecnologías (Echeburúa & Requesens, 2012).

Lo manifestado resulta en cierta parte de acuerdo con la idea de que permite comunicar emociones, ideas y sentimientos, no obstante, esto en la realidad ha hecho que muchas personas seas más superficiales, entonces lo que se observa del sujeto es que está inmerso en las aplicaciones de interacción social y que crea que es real, por lo que resulta que toda persona pretenda mostrar una forma de poder revelar ciertas emociones y sentimientos, como dice el autor, pero al final con un resultado que podría ser totalmente distinto.

A su vez, Echeburúa (2012) propone los factores de riesgo para el empleo de las aplicaciones, tanto de forma individual, familiar y social, donde manifiesta en resumen que las habilidades sociales son disminuidas por el empleo de las aplicaciones, en concordancia con lo aquí encontrado. Así mismo, el resultado de un núcleo familiar disfuncional hace que se genere este tipo de resultados, al ser esta una investigación con una correlación negativa nos damos cuenta de que el autor acierta con lo manifestado por el mismo hecho de presentar ciertas características similares entre su teoría y lo hallado.

Por lo cual, Ecurra & Salas (2014) consideran que puede existir algún tipo de dependencia en el empleo de las aplicaciones de interacción social, en consecuencia, se puede observar que en la totalidad de los estudiantes sí tienen conectividad con las aplicaciones de interacción social, pero lo que se refiere es que en una dimensión no concuerda al no tener correlación, pues la dimensión de uso excesivo no representa que la persona haya involucrado sus habilidades sociales.

De manera que, Goleman (1996) refiere que es importante para los jóvenes expresar sentimientos que los ayuden a comunicarse empáticamente, siendo esta fundamental, pero en la actualidad esta deficiencia ya no está acorde con la realidad. Es obvio que lo fundamental de aquellos años se ha visto modificado en la actualidad por el mismo hecho que ya no se puede interactuar de manera como si fuera de una forma presencial y como se refiere en líneas arriba, no se desarrollan las emociones y sentimientos reales.

Esto supondría una falsa percepción de lo que uno siente hacia a la otra persona, porque por los chats no podemos saber cómo es su lenguaje corporal, debido a ello se estaría reflejando

una vida simulada, una amistad inadecuada, a su vez también una autoestima disminuida, es más fácil decir las cosas por chat que en persona, eso manifiesta que en verdad no sabremos cómo realmente la otra persona nos responde, así mismo indica que no podrá desenvolverse en público, por no tener ciertas habilidades sociales. La cual nos muestra que una gran mayoría a comparación de 20 años ya ha perdido las habilidades sociales.

En tanto, el MINSA (2005) propone que las habilidades sociales más comunes deben de ser adecuadas en los jóvenes, sin embargo, si no son utilizadas de una manera adecuada, podríamos dañar emocionalmente a las demás personas que nos rodean, por eso, la importancia de las habilidades sociales en toda persona, que debería ser inculcadas desde niños. No obstante, en realidad siendo honestos, los padres de hoy en día otorgan los celulares a sus hijos para que puedan hacer otras actividades sin darse cuenta de que ya desde hoy están mecanizando a sus hijos, y que en un futuro no esté el resultado que se encuentre, sino uno más desalentador.

Por lo expuesto, sí existe una relación entre el empleo de las aplicaciones de interacción social y las habilidades sociales, por tanto, es necesario recalcar que las dimensiones de obsesión por las aplicaciones de interacción social y la falta de control personal por el empleo de las aplicaciones de interacción social están en relación con las habilidades sociales. Con la prueba de hipótesis se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, pero con respecto de la dimensión de uso excesivo de las aplicaciones de interacción social y las habilidades sociales, con la prueba de hipótesis se rechaza la hipótesis alterna y se acepta la hipótesis nula, siendo así que no existe relación.

## CONCLUSIONES

1. Se encontró una relación inversa entre el empleo de las aplicaciones de interacción social y las habilidades sociales, se concluye que se ha vuelto un medio necesario por la coyuntura actual, donde la interacción se da mayormente a través de un celular y computadora. Se aprobó la hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula, esto se demuestra con los resultados obtenidos de ambas pruebas. Así mismo, se observa que no necesariamente el empleo de las aplicaciones de interacción social disminuya a gran escala las habilidades sociales.
2. Los resultados demuestran una correlación inversa y estadísticamente significativa entre la dimensión obsesión por las aplicaciones de interacción social y las habilidades sociales. Por tanto, se aprobó la hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula, esto significa que la obsesión disminuye las habilidades sociales, además se puede mencionar que el empleo de las aplicaciones de interacción social se ha incrementado en la actualidad, así mismo por la coyuntura actual hemos presenciado el surgimiento de nuevos aplicativos de comunicación entre la población mundial.
3. Con los resultados obtenidos, se muestra una correlación inversa y estadísticamente significativa entre la dimensión falta de control personal por el empleo de las aplicaciones de interacción social y las habilidades sociales, lo que aprobó la hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula, lo cual significa que la falta de control personal por el empleo disminuye las habilidades sociales. Además, es importante notar que la población universitaria ha incrementado el empleo de las aplicaciones de interacción social por el aislamiento de las personas para el cuidado de la salud.
4. Los resultados muestran que no existe una relación entre las variables de uso excesivo de las aplicaciones de interacción social y las habilidades sociales, con lo que se constató la hipótesis nula y se rechaza la hipótesis alterna; esto nos indica que no necesariamente el uso excesivo se vincule con las habilidades sociales. Además, es necesario indicar que la tecnología creció a pasos agigantados para cubrir necesidades de comunicación. De modo que, el empleo de las aplicaciones de interacción social se ha incrementado, lo que permite que las personas estén conectadas en tiempo real sin importar la distancia.



## RECOMENDACIONES

- Desarrollar estudios similares con alumnos universitarios en el empleo de las herramientas tecnológicas, debido a que algunos aplicativos son la principal distracción, por lo que se evidencia que desde niños hay el empleo de estas tecnologías. Por tanto, el incremento en el uso de esta tecnología con respecto a la coyuntura actual se ha maximizado; así mismo la mayoría de los alumnos tiene la interacción social más por vía tecnológica que en persona, la cual no representa un desarrollo de habilidades sociales adecuadas.
- Concientizar a los alumnos de la Universidad Continental sobre el empleo de los teléfonos móviles, dando a conocer las ventajas y desventajas de las herramientas tecnológicas para la prevención del empleo excesivo de las aplicaciones de interacción social y abordar los nuevos aplicativos de comunicación.
- Brindar información e implementar programas de desarrollo de las habilidades sociales en los alumnos de la Universidad; así mismo mejorar en las técnicas de cómo ayudar a las habilidades sociales para optimizar las relaciones interpersonales de los alumnos.
- Desarrollar estrategias para el acceso a las aplicaciones de interacción social con un horario determinado para la prevención de los riesgos a los que están expuestos los alumnos por estar demasiado tiempo en las aplicaciones de interacción social, y al empleo inadecuado de las aplicaciones de interacción que puedan conllevar a la disminución de las habilidades sociales y a generar dependencia.
- Generar interés y participación de los alumnos de la Universidad Continental en eventos como conversatorios, concursos artísticos e intelectuales, actividades deportivas, charlas informativas, entre otras, que beneficien al alumnado y permitan la interacción interpersonal.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- American Psychiatric Association. (2008). *DSM-IV. Manual diagnóstico y estadístico y estadístico de los tratamientos mentales*. Madrid: Masson.
- Artiles, L. & Otero, J. (2008). *Metodología de la investigación para las ciencias de la salud*. La Habana: Ciencias médicas.
- Boubeta, A., Ferreiro, S., Salgado, P. & Couto, C. (2014). Variables asociadas al uso problemático de Internet en adolescentes. *Health and Addictions. Salud y Drogas*, 1(15). 25-38.
- Brizuela, M., Fernández, D. & Murillo, J. (2009). *Adicciones*. Trabajo de monografía. Universidad Nacional de Lanús. Argentina.  
[https://lamagiadeaprender.weebly.com/uploads/1/9/8/7/19878743/monografia\\_adiccion\\_desde\\_el\\_discurso\\_institucional.pdf](https://lamagiadeaprender.weebly.com/uploads/1/9/8/7/19878743/monografia_adiccion_desde_el_discurso_institucional.pdf)
- Caballo, V. (1993). *Manual de evaluación y entrenamiento de las habilidades sociales*. Madrid, España: Siglo XXI de España editores
- Castanyer, O. (2014). *Aplicaciones de la asertividad*. Bilbao, España: Editorial Desclee de Brouwer.
- Castells, M. (2012). *Redes de indignación y esperanza*. Madrid, España: Alianza Editorial.
- Challco, K; Rodriguez, S & Jaimes, J. (2016). Riesgo de adicción a redes sociales, autoestima y autocontrol en estudiantes de secundaria. *Revista Científica de Ciencias de la Salud*. 9(1), 9 -15
- Cugota, M. (2008). *Adicciones ¿hablamos?* Editora Parramon 1<sup>era</sup> Edición, España.

- Cuyun, M. (2013). *Adicción a las redes sociales en jóvenes*. Tesis (Licenciada en Psicología). Universidad Rafael Landívar. Recuperado de <http://biblio3.url.edu.gt/Tesario/2013/05/42/Cuyun-Maria.pdf>.
- Dans, E. (2010). *Todo va a cambiar. Tecnología y evolución: adaptarse o desaparecer*. Barcelona: Deusto.
- Delgado, I. (2014). *Destrezas sociales*. Madrid, España: Ediciones Paraninfo.
- Deza, N., & Díaz, M. (2016). *Adicción a las redes sociales y habilidades sociales en un grupo de adolescentes de la ciudad de Cajamarca*. Tesis (Licenciada en Psicología). Cajamarca: Universidad Privada Antonio Guillermo Urrelo.
- Echeburúa, E. & Requesens, A. (2012). *Adicción a las redes sociales y nuevas tecnologías en niños y adolescentes*. Guía para educadores. Madrid, España: Grupo Anaya.
- Echeburúa, E., & Corral, P. (2015). Adicción a las nuevas tecnologías y a las redes sociales en jóvenes: Un nuevo reto. *Adicciones*. 2(22), 91-96.
- Escurre, M. & Salas, E. (2014). Construcción y Validación del cuestionario de adicción a redes sociales (ARS). *Liberabit*, 20, 73-86.
- El Universal. (28 de enero de 2011). El plan contra la adicción a redes sociales. *El Universal*. Obtenido de <http://archivo.eluniversal.com.mx/notas/740651.html>
- Galindo, A., & Reyes, Y. (2015). *Uso de internet y habilidades sociales en un grupo de estudiantes de los programas de psicología y comunicación social y periodismo de la fundación universitaria*. Los Libertadores de Bogotá. Tesis (Licenciada en Psicología). Bogotá, D. C.: Fundación Universitaria Los Libertadores.

- Galindo, R. L. (2019). *Las redes sociales de internet y habilidades sociales con la convivencia escolar en los adolescentes*. Tesis (Doctora en Educación). Universidad César Vallejo).  
Obtenido de: <https://hdl.handle.net/20.500.12692/26698>
- Garcés, J. & Ramos, M. (2010). *Jóvenes consumidores y redes sociales en Castilla- La mancha. Castilla*. Consejo de la Juventud de Castilla, La Mancha. Recuperado de:  
<http://www.portaljovenclm.com/documentos/noticias/3069/JovenesConsumidoresyRedesSocialesenCLM.pdf>
- García, M., Hoyo, M., & Muñoz, C. (2014). Jóvenes Comprometidos en la Red: El papel de las redes sociales en la participación social efectiva. *Revista Científica de Educomunicacion*, 43(2), 35-43.
- Gavilanes, M. (2015). *Adicción a las redes sociales y su relación con la adaptación conductual en los adolescentes*. Tesis (Licenciada en Psicología Clínica). Ambato: Pontificia Universidad Católica del Ecuador-sede Ambato.
- Goldberg, J. (1995). Proposed diagnostic criteria for internet addiction. *Addiction*. 105(3), 556-564. <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/full/10.1111/j.1360-0443.2009.02828.x>
- Goleman, D. (1996). *La inteligencia emocional*. Barcelona: España: Kairós.
- Huancapaza, M., & Huanca, L. (2018). *Habilidades sociales y adiccion a las redes sociales en instituciones educativas del distrito de Cayma, 2018*. Tesis (Licenciado en Psicología). Arequipa: Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa.
- Ibañez, M. (2014). *Redes sociales para pymes. Introducción al community management*. Madrid, España: Ministerio de Educación, Cultura y Deporte de España.
- Infocop. (2008). *Infocop online*. Obtenido de Consejo General de la Psicología de España:  
[http://www.infocop.es/view\\_article.asp?id=1960](http://www.infocop.es/view_article.asp?id=1960)

- Instituto Nacional de Estadística e Informática. (2018). *INEI*. Obtenido de <https://www.inei.gob.pe/estadisticas/indice-tematico/population-access-tointernet/>
- Jiménez, A. (2018). *Redes sociales y desarrollo de habilidades sociales en adolescentes de primero, segundo y tercero de bachillerato de la unidad educativa particular “Cordillera”, del Canton Loja*. Tesis (Licenciada en Psicología Clínica). Loja: Ecuador.
- Liberato, I., & Polín, J. (2016). *Riesgo en adicciones a redes sociales y adaptación de conducta en estudiantes del 1.º ciclo de una Universidad Privada de Lima Este*. Tesis (Licenciada en Psicología). Universidad Peruana Unión. Lima. Perú. Recuperado de <https://repositorio.upeu.edu.pe/handle/UPEU/479>
- Martin, M. (2020). Las 24 redes sociales mas usadas en 2019. *Neoattack*. Obtenido de las 24 redes sociales más usadas en 2019: <https://neoattack.com/redes-sociales/>
- Ministerio de Salud. (2005). *Manual de habilidades sociales en adolescentes escolares*. Lima, Perú: Minsa.
- Ministerio de Salud. (2011). *Guía educativa de prevención de la violencia mediante las habilidades sociales en adolescentes*. Lima, Perú: Minsa.
- Molina, G. & Alonso, R. (2013). *Las redes sociales y su influencia en el comportamiento de los adolescentes, estudio a realizarse en cuatro colegios de la ciudad de Cuenca con los alumnos de primer año de bachillerato*. Tesis (Licenciado en Psicología). Cuenca: Universidad del Azuay.
- Monjas, M. & González, D. (1998). *Habilidades sociales en el currículo*. Madrid, España: Centro de Investigación y Documentación Educativa (C.I.D.E.).
- Morduchowicz, R. (2012). *Los adolescentes y las redes sociales*. Buenos Aires, Argentina: Fondo de Cultura Económica de Argentina.

- Moreno, E. (12 de agosto de 2013). Metodología de investigación, pautas para hacer tesis. *Diseños no experimentales*. Obtenido de: <https://tesis-investigacion-cientifica.blogspot.com/2013/08/disenos-no-experimentales.html?m=0>
- Moreno, E. (9 de abril de 2018). Metodología de investigación, pautas para hacer tesis. Investigación Correlacional. Obtenido de: <https://tesis-investigacion-cientifica.blogspot.com/2018/04/investigacion-correlacional.html>
- Ortiz, O. (2016). *Redes sociales y relaciones interpersonales de los jóvenes entre 15 y 17 años de edad del quinto año del colegio Stella Maris de San Juan Del Sur*. Tesis (Licenciada en Sociología). Managua: Universidad Centroamericana.
- Organización Mundial de la Salud OMS (2010) *Estrategia mundial para reducir el uso nocivo del alcohol*. Italia.: Servicio de Producción de Documentos de la OMS.
- Peña, B. (3 de abril de 2019). Las redes sociales afectan nuestras emociones. *Las redes sociales afectan nuestras emociones: Mejor con salud*. <https://mejorconsalud.com/las-redes-sociales-afectan-nuestras-emociones/>
- Prato, L. (2010). *Utilización de la web 2.0 para las aplicaciones educativas en la U.N.V.M.* Villa María: Eduvim.
- Prieto, J., & Moreno, A. (2013). Las redes sociales de internet ¿una nueva adicción? *Revista Argentina de clínica psicológica*. 2(24), 149-155. Obtenido de Las redes sociales de internet ¿una nueva adicción?: <http://www.redalyc.org/pdf/2819/281946783007.pdf>
- Portocarrero, F. (2019). *Adicción a redes sociales y habilidades sociales en colaboradores del área administrativa de una institución privada de salud de Lima Metropolitana*. Tesis (Licenciada en Psicología). Lima: Universidad Ricardo Palma.

- Rial, A., Golpe, S., Gómez, P., & Barreiro, C. (2015). Variables asociadas al uso problemático de internet entre adolescentes. *Health and addictions. Salud y drogas*, 1(15), 25-38. Obtenido de [https://www.researchgate.net/publication/275028336\\_Variables\\_asociadas\\_al\\_uso\\_problematico\\_de\\_Internet\\_entre\\_adolescentes](https://www.researchgate.net/publication/275028336_Variables_asociadas_al_uso_problematico_de_Internet_entre_adolescentes)
- Rojas, M. (2013). *Epidemiología Nacional del Juego, uso de internet y redes sociales virtuales en el Perú y Fundamentos Clínicos*. Lima: Concytec.
- Tamayo, L. (2018). *Uso de redes sociales y habilidades sociales en adolescentes de 4.º y 5.º de secundaria de la Institución Educativa pública generalísimo don José de San Martín 20334, de la provincia de Huaura 2018*. Tesis (Maestra en Psicología Educativa). Lima: Universidad César Vallejo-Escuela de Posgrado.
- Tascón, M. & Cabrera, Y. (2012). *Ciberactivismo. Las nuevas revoluciones de las multitudes conectadas*. Madrid: Catarata.
- Valerio, G. & Valenzuela, J. (2011). Contactos de redes sociales en línea como repositorios de información. *RUSC. Universities & Knowledge Society Journal*. 1(15), 25-38. Obtenido de Contactos de redes sociales en línea como repositorios de información.: <https://www.redalyc.org/pdf/780/78017126006.pdf>
- Valleur, M. & Matysiak, J (2005) *Las nuevas adicciones del siglo XVI*. Editorial España
- Vargas, Z. (2009). La investigación aplicada: una forma de conocer las realidades con evidencia científica. *Revista Educación*, 1(33), 155-165.

## ANEXOS

### ANEXO 01: MATRIZ CONSISTENCIA

Problema	Objetivos	Hipótesis	Bases teóricas	Variables	Metodología
<b>Problema general</b> ¿Cuál es la relación entre el empleo de las aplicaciones de interacción social y las habilidades sociales en alumnos de la Universidad Continental-2020?  <b>Problemas específicos</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>¿Cuál es la relación entre la obsesión por las aplicaciones de interacción social y las habilidades sociales en alumnos de la Universidad Continental-2020?</li> <li>¿Cuál es la relación entre la falta de control personal por el empleo de las aplicaciones de interacción social y las habilidades sociales en alumnos de la Universidad Continental-2020?</li> <li>¿Cuál es la relación entre el uso excesivo de las aplicaciones de interacción social y las habilidades sociales en alumnos de la Universidad Continental-2020?</li> </ul>	<b>Objetivo general</b> Determinar la relación entre el empleo de las aplicaciones de interacción social y las habilidades sociales en alumnos de la Universidad Continental-2020  <b>Objetivos específicos</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Establecer la relación entre la obsesión por las aplicaciones de interacción social y las habilidades sociales en alumnos de la Universidad Continental-2020</li> <li>Establecer la relación entre la falta de control personal por el empleo de las aplicaciones de interacción social y las habilidades sociales en alumnos de la Universidad Continental-2020</li> <li>Establecer la relación entre el uso excesivo de las aplicaciones de interacción social y las habilidades sociales en alumnos de la Universidad Continental-2020</li> </ul>	<b>Hipótesis</b> Existe relación significativa entre el empleo de las aplicaciones de interacción social y las habilidades sociales en alumnos de la Universidad Continental-2020  <b>Hipótesis específicas</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Existe relación significativa entre la obsesión por las aplicaciones de interacción social y las habilidades sociales en alumnos de la Universidad Continental-2020</li> <li>Existe relación significativa entre la falta de control personal por el empleo de las aplicaciones de interacción social y las habilidades sociales en alumnos de la Universidad Continental-2020</li> <li>No existe relación entre el uso excesivo de las aplicaciones de interacción social y las habilidades sociales en alumnos de la Universidad Continental-2020</li> </ul>	Empleo de las aplicaciones de interacción social  Habilidades sociales	<b>Variable</b> Empleo de las aplicaciones de interacción social  <b>Dimensiones</b> Obsesión por las aplicaciones de interacción social Falta de control personal por el empleo de las aplicaciones de interacción social Uso excesivo de las aplicaciones de interacción social  <b>Variable</b> Habilidades sociales  <b>Dimensiones</b> Asertividad Comunicación Autoestima Toma de decisiones	<b>Método general</b> Científico  <b>Nivel de la investigación</b> Correlación de fenómenos  <b>Tipo de investigación</b> Aplicada  <b>Diseño de la investigación</b> Diseño es no experimental  Diseño general es el transaccional correlacional.  <b>Población y muestra</b> <b>Población</b> La población está constituida 1175 matriculados en el ciclo regular modalidad presencial.  <b>Muestra</b> La muestra fue de 290 alumnos  <b>Técnicas de procesamiento y análisis de datos</b> El análisis de los datos obtenidos se realizó mediante el <i>software</i> SPSS 25.



## ANEXO 2: OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítem	Escala
<b>Empleo de las aplicaciones de interacción social</b>	Las aplicaciones son plataformas de la red, que está constituido por individuos y conformadas en grupos más grandes con intereses comunes, donde puede compartir actividades, así como la comunicación continua. Prieto y Moreno (2013)	Es el empleo de las aplicaciones que resultan ser prácticas para el facilismo de comunicación entre dos o más sujetos, estos se pueden encontrar en distintas localidades se puede tener comunicación de manera instantánea sin importar la distancia u horario	Obsesión por las aplicaciones de interacción social	Necesidad de permanencia	2, 3, 5, 6, 7, 13, 15, 19, 22, 23	Ordinal
			Falta de control personal por el empleo de las aplicaciones de interacción social	Se siente desorganizado sin conexión a alguna aplicación de interacción social	4, 11, 12, 14, 20, 24	Ordinal
			Uso excesivo de las aplicaciones de interacción social	Conectarse a las aplicaciones de interacción social al inicio del día	1, 8, 9, 10, 16, 17, 18, 21	Ordinal

---

<b>Habilidades sociales</b>	Las habilidades sociales son hábitos que cada uno de nosotros desarrollamos de manera específica, de manera en frente de otras personas y que nos ayudan a tener una comunicación eficaz. Delgado (2014)	Son un grupo de hábitos que son necesarios y que nos ayudan para poder interactuar, así como la de relacionarnos con otras personas de una manera más eficaz.	Asertividad	Incapacidad para expresar opiniones sin afectar a los demás	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12	Ordinal
			Comunicación	No expresa se de forma adecuada ante los demás	13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21	Ordinal
			Autoestima	Miedo al rechazo de su propio entorno	22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33	Ordinal
			Toma de decisiones	Dificultad para elegir la actividad adecuada	34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42	Ordinal

---

### ANEXO 03: CUESTIONARIO SOBRE USO DE REDES SOCIALES

Esta es una encuesta en la que Ud. participa voluntariamente, por lo que le agradecemos encarecidamente que sea absolutamente sincero (a) en sus respuestas. Antes de responder al cuestionario le pedimos que nos proporcione los siguientes datos:

Universidad en la que estudia:

Carrera o facultad:

Ciclo/ nivel:

Edad:            años; género: \_\_\_\_\_ Distrito de residencia:

¿Utiliza Redes Sociales?            Si respondió SI, indique cuál o cuáles:

---

Si respondió NO, entregue el formato al encuestador

¿Dónde se conecta a las redes sociales? (Puede marcar más de una respuesta) En mi

casa ( )

En mi trabajo ( )

En las cabinas de internet ( )

En las computadoras de la universidad ( ) A

través del celular ( )

¿Con qué frecuencia se conecta a las redes sociales?

Todo el tiempo me encuentro conectado ( )

Una o dos veces por día ( ) Entre

siete a 12 veces al día ( )

Dos o tres veces por semana ( )

Entre tres a seis veces por día ( )

Una vez por semana ( )

¿De todas las personas que conoces a través de la red, cuántos conoces personalmente?

10 % o menos ( )

Entre 11 y 30 % ( )

Entre el 31 y 50 % ( )

Entre el 51 y 70 % ( )    Más del 70 % ( )

¿Tus cuentas en la red contienen tus datos verdaderos (nombre, edad, género, dirección, etc.?)

SÍ ( ) NO ( )

¿Qué es lo que más te gusta de las redes sociales?

---

## TEST DE ARS (ADICCIÓN A LAS REDES SOCIALES)

Escurra y Salas (2014)

A continuación, se presentan 24 ítems referidos al Uso de las Redes Sociales, por favor conteste a todos ellos con sinceridad, no existen respuestas adecuadas, buenas, inadecuadas o malas. Marque un aspa (X) en el espacio que corresponda a lo que Ud. Siente, piensa o hace:

Siempre **S**

Rara vez **RV**

Casi siempre **CS**

Nunca **N**

Algunas veces **AV**

Ítem	DESCRIPCIÓN	Respuestas			
		S	CS	AV	RVN
1	Siento gran necesidad de permanecer conectado(a) a las redes sociales.				
2	Necesito cada vez más tiempo para atender mis asuntos relacionados con las redes sociales.				
3	El tiempo que antes destinaba para estar conectado(a) a las redes sociales ya no me satisface, necesito más.				
4	Apenas despierto ya estoy conectándome a las redes sociales.				
5	No sé qué hacer cuando quedo desconectado (a) de las redes sociales.				
6	Me pongo de malhumor si no puedo conectarme a las redes sociales.				
7	Me siento ansioso(a) cuando no puedo conectarme a las redes sociales.				
8	Entrar y usar las redes sociales me produce alivio, me relaja.				
9	Cuando entro a las redes sociales pierdo el sentido del tiempo.				
10	Generalmente permanezco más tiempo en las redes sociales, del que inicialmente había destinado.				
11	Pienso en lo que puede estar pasando en las redes sociales.				
12	Pienso en que debo controlar mi actividad de conectarme a las redes sociales.				
13	Puedo desconectarme de las redes sociales por varios días.				

<b>14</b>	Me propongo sin éxito, controlar mis hábitos de uso prolongado e intenso de las redes sociales.
<b>15</b>	Aun cuando desarrollo otras actividades, no dejo de pensar en lo que sucede en las redes sociales.
<b>16</b>	Invierto mucho tiempo del día conectándome y desconectándome de las redes sociales
<b>17</b>	Permanezco mucho tiempo conectado (a) a las redes sociales.
<b>18</b>	Estoy atento(a) a las alertas que me envían desde las redes sociales a mi teléfono o a la computadora.
<b>19</b>	Descuido a mis amigos o familiares por estar conectado(a) a las redes sociales.
<b>20</b>	Descuido las tareas y los estudios por estar conectado(a) a las Redes sociales.
<b>21</b>	Aun cuando estoy en clase, me conecto con disimulo a las redes sociales.
<b>22</b>	Mi pareja, o amigos, o familiares; me han llamado la atención por mi dedicación y el tiempo que destino a las cosas de las redes sociales.
<b>23</b>	Cuando estoy en clase sin conectar con las redes sociales, me siento aburrido (a).
<b>24</b>	Creo que es un problema la intensidad y la frecuencia con la que entro y uso la red social.

## ANEXO 04: EVALUACIÓN DE HABILIDADES SOCIALES

Edad:

Ocupación:

Fecha:

### INSTRUCCIONES:

A continuación, encontraras una lista de habilidades sociales que las personas usan en su vida diaria, señala tu respuesta marcando con una X unos de los casilleros que se ubica en la columna derecha, utilizando los siguientes criterios.

N      = NUNCA  
 RV     = RARA VEZ  
 AV     = A VECES AM  
          = A MENUDO S  
          = SIEMPRE

Recuerda que tu sinceridad es muy importante, no hay respuestas buenas ni malas, asegúrate de contestar todas.

HABILIDAD	N	RV	AV	AM	S
1. Prefiero mantenerme callado (a) para evitarme problemas.					
2. Si un amigo (a) habla mal de mi persona le insulto.					
3. Si necesito ayuda la pido de buena manera.					
4. Si un amigo (a) se saca una buena nota en el examen no le felicito.					
5. Agradezco cuando alguien me ayuda.					
6. Me acerco abrazar a mi amigo (a) cuando cumple años.					
7. Si un amigo (a) falta a una cita acordada le expreso mi amargura.					
8. Cuando me siento triste evito contar lo que me pasa.					
9. Le digo a mi amigo (a) cuando hace algo que no me agrada					
10. Si una persona mayor me insulta me defiende sin agredirlo exigiendo mi derecho a ser respetado.					
11. Reclamo agresivamente con insultos, cuando alguien quiere entrar al cine sin hacer su cola.					
12. No hago caso cuando mis amigos (as) me presionan para consumir alcohol.					
13. Me distraigo fácilmente cuando una persona me habla.					
14. Pregunto cada vez que sea necesario para entender lo que me dicen.					
15. Miro a los ojos cuando alguien me habla.					
16. No pregunto a las personas si me he dejado comprender.					
17. Me dejo entender con facilidad cuando hablo.					

24.Me gusta verme arreglado (a).
25.Puedo cambiar mi comportamiento cuando me doy cuenta que estoy equivocado (a).
26.Me da vergüenza felicitar a un amigo (a) cuando realiza algo bueno.
27.Reconozco fácilmente mis cualidades positivas y negativas.
28.Puedo hablar sobre mis temores.
29.Cuando algo me sale mal no sé cómo expresar mi cólera.
30.Comparto mi alegría con mis amigos.
31.Me esfuerzo para ser mejor estudiante.
32.Puedo guardar secretos de mis amigos (as).
33.Rechazo hacer las tareas de la casa.
34.Pienso en varias soluciones frente a un problema.
35.Dejo que otros decidan por mi cuando no puedo solucionar un problema.
36.Pienso en las posibles consecuencias de mis decisiones.
37.Tomo decisiones importantes para mi futuro sin el apoyo de otras personas.
38.Hago planes para mis vacaciones.
39.Realizo cosas positivas que me ayudaran en mi futuro.
40.Me cuesta decir no, por miedo a ser criticado (a).
41.Defiendo mi idea cuando veo que mis amigos (as) están equivocados (as).
42.Si alguien me presiona para ir algún lugar y no ir a la Universidad, puedo rechazarlo sin sentir temor y vergüenza a las humillaciones.
18.Utilizo un tono de voz con gestos apropiados para que me escuchen y me entiendan.
19.Expreso mis opiniones sin calcular las consecuencias.
20.Si estoy nervioso (a) tardo en relajarme para ordenar mis pensamientos.
21.Antes de opinar ordeno mis ideas con calma.
22.Evito cosas que pueden dañar mi salud
23.Me siento contento (a) con mi aspecto físico.

GRACIAS POR TU COLABORACIÓN...

## **ANEXO 05: CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA ADULTOS (CON CAPACIDAD DE DECISIÓN)**

### **Propósito del estudio**

Lo estamos invitando a participar en un estudio para determinar la relación entre la adicción de aplicaciones de interacción social y las habilidades sociales en alumnos de la Universidad Continental a cargo de Blanco Chuco Selene Maricruz (Investigadora), identificada con DNI N.º 7104106 y con número celular 946582542.

La evaluación de la adicción a las aplicaciones de interacción social y habilidades sociales se realizará a través de preguntas que usted responderá con la mayor honestidad, usted podrá tomar el tiempo que sea necesario para responder, también puede parar con la entrevista en el momento que lo necesite.

Si decide participar en este estudio, se realizará lo siguiente:

1. Se aplicará una escala de adicción a redes sociales
2. Se aplicará un cuestionario de habilidades sociales

### **Riesgos**

La aplicación del instrumento no demandará ningún riesgo para su salud.

### **Beneficios**

Se implementará charlas de manera paulatina acerca de los temas que se abordan, además, se resolverán dudas e inquietudes de los participantes de manera personal y confidencial. Los costos y el análisis de las mismas serán cubiertos por el estudio y no le ocasionarán gasto alguno.

### **Costos y compensación**

No deberá pagar nada por participar en el estudio. Igualmente, no recibirá ningún incentivo económico ni de otra índole.



### **Confidencialidad**

Nosotros guardaremos su información con códigos y no con nombres. Si los resultados de este seguimiento son publicados, no se mostrará ninguna información que permita la identificación de las personas que participaron en este estudio.

### **Derechos del participante**

Si decide participar en el estudio, puede retirarse de este en cualquier momento cuando Ud. Observe alguna acción inapropiada del investigador, o no participar en una parte del estudio sin que ello ocasione ningún perjuicio para usted.

Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

### **DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO**

Acepto voluntariamente participar en este estudio, comprendo las actividades en las que participaré si decido ingresar al estudio, también entiendo que puedo decidir no participar y que puedo retirarme del estudio en cualquier momento cuando observe acciones inapropiadas del investigador.

Nombres y apellidos: Blanco Chuco Selene

Nombres y apellidos:

Investigadora

Participante

Fecha y hora

Fecha y hora

**ANEXO 06: ACTA DE APROBACIÓN DEL COMITÉ DE ÉTICA EN  
INVESTIGACIÓN**

Huancayo, 17 de junio del 2020

**OFICIO N.º 005-2020-CE-FH-UC**

Señores:

**SELENE MARICRUZ BLANCO CHUCO**

Presente-

**EXP. 005-2020**

Tengo el agrado de dirigirme a usted para saludarlo cordialmente y a la vez manifestarle que el estudio de investigación titulado: “Adicción a las aplicaciones de interacción social y su influencia en las habilidades sociales en alumnos de la universidad continental”

Ha sido **APROBADO** por el Comité de Ética en Investigación de la Facultad de Humanidades, bajo las siguientes condiciones:

El Comité de Ética puede en cualquier momento de la ejecución del trabajo solicitar información y confirmar el cumplimiento de las normas éticas (permisos y procedimientos de recolección).

Aprovechamos la oportunidad para renovar los sentimientos de nuestra consideración y estima personal.

Atte,

  
 **Eliene Mory Aranílega**  
Comité de Ética en Investigación  
Facultad de Humanidades  
Presidenta  
Universidad Continental

**ANEXO 07: CONSTANCIA DE AUTORIZACIÓN****CONSTANCIA DE AUTORIZACIÓN PARA APLICACIÓN DE INSTRUMENTOS  
EN PROYECTO DE TESIS**

El director de la Escuela Académico Profesional de Psicología de la UNIVERSIDAD CONTINENTAL suscribe

Que, la Srta. SELENE MARICRUZ BLANCO CHUCO, con código de matrícula N.º 71014106, estudiante de la Escuela Académico Profesional de Psicología, de la modalidad presencial, que en mi calidad de director autorizó la aplicación de instrumentos del proyecto de tesis titulado **“ADICCIÓN A LAS APLICACIONES DE INTERACCIÓN SOCIAL Y SU INFLUENCIA EN LAS HABILIDADES SOCIALES EN ALUMNOS DE LA UNIVERSIDAD CONTINENTAL”**, por lo cual se le brindara las facilidades para el acceso a la comunidad universitaria.

Se expide el documento para los fines que la interesada estime conveniente.



---

Ps. Jorge A. Salcedo Chuquimantari

Director EAP Psicología

Huancayo, 10 de junio del 2020